不思議のダンジョン®
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルガイドブック
ファミ通
責任編集

ゲームのすべてを知りたいという
シレンファンのみなさまに

お知らせ

『風来のシレン4』待望の完全攻略本
2010年4月、満を持して登場！

不思議のダンジョン

風来のシレン4

神の眼と悪魔のヘソ

オフィシャルコンプリートガイド

Comming Soon!

不思議のダンジョン®
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルガイドブック
ファミ通
責任編集

不思議のダンジョン®
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルガイドブック

不思議のダンジョン
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルガイドブック

目次

壱章 システム解説

物語と登場人物 …… 4
冒険の基礎知識 …… 10
村や宿の施設紹介 …… 17
ダンジョンの仕組み …… 22
モンスターとの戦い …… 31
旅の協力者たち …… 40
道具の活用方法 …… 44
冒険の履歴について …… 55
多彩な通信機能 …… 56
風来人の知恵袋 …… 58

弐章 ダンジョンガイド

ダンジョンガイドの見方 …… 62
南の島の小浜 …… 64
エメラルドテラス …… 65
- ボロンガ村 …… 66
- 草原 …… 68
- クロコダイルスワンプ …… 68
- ゴンチキ村 …… 69
- 岩場 …… 71
- スネークホール …… 72
- 樹海 …… 73
- ラクタタ村 …… 74
- ラ・フェリエール遺跡 …… 76
- モンキービレッジ …… 78
- イーグルヴァリー …… 80
- 溶岩地帯 …… 80
- 風の宿 …… 81
- デビルズ・ネーブル 悪魔のヘソ …… 83
- デビルズ・ネーブル 中腹 …… 83
- デビルズ・ネーブル …… 84
- スカイブリッジ …… 85
- ゴールド・パレス …… 86
- 王の間 …… 87

石像の洞窟 …… 88

参章 データリスト

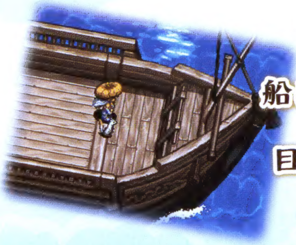
モンスター一覧 …… 92
- モンスター一覧の見方 …… 92
- マムル種 -昼- …… 93
- マムル種 -夜- …… 93
- チンタラ種 -昼- …… 93
- チンタラ種 -夜- …… 93
- タネッコ種 -昼- …… 93
- タネッコ種 -夜- …… 93
- ガマラ種 -昼- …… 93
- ガマラ種 -夜- …… 93
- ひまガッパ種 -昼- …… 94
- ひまガッパ種 -夜- …… 94
- ピョコダイル種 -昼- …… 94
- ピョコダイル種 -夜- …… 94
- イカキング種 -昼- …… 94
- コガタナバチ種 -昼- …… 94
- ヒーポフ種 -昼- …… 94
- ヒーポフ種 -夜- …… 94
- おにぎりクマ種 -昼- …… 95
- おにぎりクマ種 -夜- …… 95
- ガラ魔道士種 -昼- …… 95
- ぬすっトド種 -昼- …… 95
- ぬすっトド種 -夜- …… 95
- ミドロ種 -昼- …… 95
- ミドロ種 -夜- …… 95
- ノロージョ種 -昼- …… 95
- ノロージョ種 -夜- …… 96
- 毒サソリ種 -昼- …… 96
- 毒サソリ種 -夜- …… 96
- すいだすゾウ種 -昼- …… 96
- すいだすゾウ種 -夜- …… 96
- タイガーウッホ種 -昼- …… 96
- ボウヤカート種 -昼- …… 96
- ボウヤカート種 -夜- …… 96
- オヤジ戦車種 -昼- …… 97
- ゲイズ種 -昼- …… 97
- ゲイズ種 -夜- …… 97
- ンドゥバ種 -昼- …… 97
- ンドゥバ種 -夜- …… 97
- 畠荒らし種 -昼- …… 97
- まわるポリゴン種 -昼- …… 97
- まわるポリゴン種 -夜- …… 97
- デブータ種 -昼- …… 98
- デブータ種 -夜- …… 98
- パコレプキン種 -昼- …… 98
- フィアーラビ種 -昼- …… 98
- カラクロイド種 -昼- …… 98
- カラクロイド種 -夜- …… 98
- ケンゴウ種 -昼- …… 98
- ギャドン種 -昼- …… 98
- フラッシュバード種 -昼- …… 99
- ヤンぴー種 -昼- …… 99
- バナナ見習い種 -昼- …… 99
- バナナ見習い種 -夜- …… 99
- ばくだんウニ種 -昼- …… 99
- ギャザー種 -昼- …… 99
- フレフレハムポン種 -昼- …… 99
- ドラゴン種 -昼- …… 99
- ドラゴン種 -夜- …… 100
- マゼルン種 -昼- …… 100
- エリガン種 -昼- …… 100
- アイアンヘッド種 -昼- …… 100
- ひとくいデビル種 -昼- …… 100
- ひとくいデビル種 -夜- …… 100
- ボスモンスター1 …… 101
- ボスモンスター2 …… 101

道具一覧 …… 102
- 道具一覧の見方 …… 102
- 武器 …… 103
- 盾 …… 105
- 松明 …… 107
- 腕輪 …… 107
- 草 …… 107
- 巻物 …… 108
- 壺 …… 109
- 杖 …… 110
- 札 …… 110
- 食べ物 …… 111
- 矢 …… 111
- 石 …… 111
- その他 …… 111

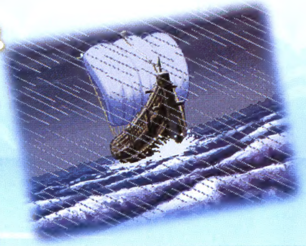
壱章
システム解説
SYSTEM GUIDE

物語と登場人物

南国の孤島、カヒタン島でくり広げられるシレンの新たなる冒険。まずは、そのあらすじと主要な登場人物を紹介しよう。



月影村での旅(※1)を終え
船に乗り込むシレンとコッパ
目指すは砂漠のとある国(※2)
しかし、嵐に巻き込まれ
船は大破し海の中……



気づけばそこは砂の浜
たどり着いたは南国の
伝説眠るカヒタン島
現われるのは神か悪魔か
秘宝をめぐる大冒険
はじまりはじまり……!

※1…1996年に発売された『不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物』(ゲームボーイ用ソフト)での冒険。
※2…2001年に発売された『不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城』(ゲームボーイカラー用ソフト)での冒険。2008年には『不思議のダンジョン 風来のシレンDS2 砂漠の魔城』としてニンテンドーDS用にリメイクされた。

孤島に漂着した腕利きの風来人
シレン

幼いころから相棒のコッパとともに旅を続ける風来人。無口だが探検家としては優秀で、これまでに何度も苦難を乗り越え、困っている人々を救ってきた。身に着けている三度笠と縞合羽は亡き親友の形見だ。

人の言葉を話せる相棒の語りイタチ
コッパ

シレンの幼少時から旅に同行し、ともに困難をくぐり抜けてきた頼れる相棒。いまではほとんど姿を見なくなった、人の言葉を理解できる"語りイタチ"で、動物とシレンの間を取り持つ重要な役目を持つ。

カヒタン島で暮らす心やさしき村娘

カミナ

ボロンガ村で暮らす少女。船が難破して砂浜に打ち上げられたシレンとコッパを介抱してくれる。しかし、その後、村を訪れた際に魔物扱いされるシレンをかばったことで、囚われの身となってしまう。

獣の相貌を持つ村の神官

神官

ジャガーの面を被ったボロンガ村の神官。魔物と間違われたシレンに対し、風来人としての身の証を立てるために、島の秘宝"ジャガーの眼"を手に入れろと命令する。その人質としてカミナを牢に入れた。

二丁拳銃を操る異国の金髪少女

ミリィ

二丁の拳銃を携えた金髪の少女。テキサスを目指してハング・グライダーで飛行していた際、乱気流にあおられてこの島に不時着した。ハプニングから始まった冒険を心から楽しめる、探究心溢れる性格。

約束を胸に秘めた神官見習いの女の子

エドナ

不思議な術を操る神官見習いの少女。カヒタン島奥地の遺跡を目指して旅する途中のシレンと出会い、その冒険に同行を願い出る。彼女が幼いころに、遺跡で行方不明となった友人がいたようだが……。

大海を股にかける
流浪の大海賊

ガルウィン

七つの海を股にかけてきた伝説の海賊。剣の実力はかなりもので、未知のお宝が眠っているという噂を聞いてカヒタン島にやってきた。そのワイルドな見かけによらず、重度の方向音痴という弱点がある。

ダンジョンに
迷い込んだサルの3兄弟

サルマ3兄弟

島に住むサルの兄弟。ダンジョンに迷い込み、兄弟が離れ離れになっているときにシレンと出会う。赤いサルが長男のサルマイチロウ、青いサルが次男のサルマジロウ、黄色いサルが末弟のサルマサブロウだ。

シレンとコッパを慕う
バナナの姿の王子様

バナナ王子

ボロンガ村で出会うバナナのような顔をした王侯貴族(?)。無口だが、村人の話によれば悪い人ではないらしい。初めて出会った際に、シレンとコッパのことを慕って後からついてこようとする。

風来秘録 カヒタン島で出会う個性豊かな人々

これまでに紹介した人物のうち、エンディングまでにシレンの仲間になるのはミリィ、エドナ、ガルウィンの3人と、サルマ3兄弟で、同行中は自身の特技を最大限に発揮してシレンをサポートしてくれる。モンスターとの戦いが楽になるのは間違いないので、出会う機会があったらぜひとも仲間にしよう。仲間にする方法や仲間にした際の特徴については、P40〜P42を参照のこと。

なお、カヒタン島の村には、仲間以外にも南国テイスト溢れる個性的な住民が暮らしている。話しかければ冒険のヒントが聞けるほか、相手がお店や宿などを営む者ならばその施設を利用できる。また、ダンジョン内に徘徊している者の中にも、シレンを助けてくれたり、その冒険に一時的に同行してくれる者もいる。これらの人々と積極的に関わって、カヒタン島での冒険をより快適にしていきたいところだ。なお、ダンジョン内で出会うおもな通行人はP43で紹介している。

バナナ王子との出会いは早いが、仲間になるのはもっとあと。

島にはサルたちも住んでおり、コッパを介して話ができる。

冒険の基礎知識

まずはゲームをプレイするために知っておきたい知識を解説。画面の見方や操作方法など、基本をここでしっかり覚えておこう。

ゲームの概要

『風来のシレン4』の最初の目的は、シレンを助けてくれたボロンガ村の少女カミナを助けるために、秘宝“ジャガーの眼”を手に入れることだ。この秘宝は、入るたびに構造が変わるダンジョン、エメラルドテラスの奥地にある遺跡に安置されており、手に入れるためには行く手をさえぎるモンスターたちを退けながらダンジョンを進まねばならない。冒険の途中でシレンが倒れてしまうと、それまでに上げたレベルや手に入れた道具、お金をすべて失ったうえで最初の村であるボロンガ村に戻されるため、道中はダンジョン内で拾ったお金や道具、途中にある村で買った道具を活用しながら慎重に進もう。

ゲーム開始直後に探索する南の島の小浜では、冒険の初歩的な知識が学べる。

物語の流れ

南の島の小浜

カヒタン島に流れ着いたシレンは、魔物と間違われて島民に捕らえられてしまう。

ボロンガ村

火あぶりになる寸前、シレンはカミナに助けられるが、今度はカミナが囚われる。

ラ・フェリエール遺跡

カミナ救出に必要な秘宝、“ジャガーの眼”を手に入れるため遺跡の奥地を目指す。

ラ・フェリエール遺跡奥地

遺跡の奥でシレンは“ジャガーの眼”を見つけ出す。しかし、そこでは意外な展開が。

物語の舞台

冒険の舞台であるカヒタン島は、大きく分けて村、中継地点、ダンジョンの3種類のエリアで構成されている。下の「エリアの種類」を読めばわかるように、各エリアでシレンのできることが変わってくる。よく読んで、それぞれのエリアがシレンにとってどんな役割を持つのか把握しておこう。

基本的には下記の「エンディングまでの流れ」のように、冒険の拠点であるボロンガ村を出るとダンジョンがあり、そこを抜けると次の村(または中継地点)で休息後、その先にあるダンジョンへ突入……というようなくり返しでゲームは進行していく。そのような流れを幾度かくり返したのち、ダンジョンの最深部にたどり着いて、そこにいるボスを倒せればエンディングとなる。

エリアの種類

村(宿)

冒険の拠点となる場所。住人や仲間と話したり、施設(→P18)を利用してダンジョン探索の準備を整えられる。

村でできること

【村の人たちと話す】
村人たちからはダンジョン探索のヒントを聞くことができる。仲間(→P40)を連れている場合は、彼らと話すことも可能だ。

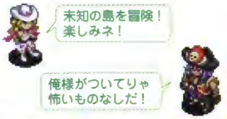
【施設を利用する】
お店や銀行、蔵など存在する施設の種類は村によって異なるが、最初から利用できるものと物語が進むと利用可能となるものがある。

中継地点

ダンジョン間の中間地点。ダンジョンと異なりモンスターは出現しないが、村(宿)とも違って住人や施設が存在しない。

中継地点でできること

【仲間たちと話す】
仲間を連れたままダンジョンを突破した場合、中継地点でも村(宿)と同様にその仲間と会話ができる。



ダンジョン

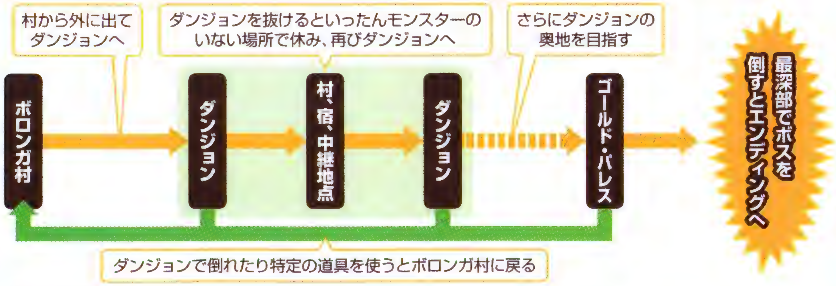
草原や洞窟などモンスターが出現する場所。奥へ進むと新たなエリアにたどり着いたり、落ちている道具を収集できる。

ダンジョンでできること

【新たな場所へ進む】
入るたびに構造が変わるダンジョンを奥へ奥へと進んでいけば、別のダンジョンを発見したり、新たな村にたどり着いたりできる。

【シレンや仲間を鍛える】
モンスターを倒してレベルを上げたり、入手した道具(→P44)を装備して成長させていくことで、シレンや仲間を鍛えられる。

エンディングまでの流れ



画面の見方

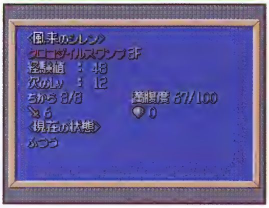
ゲームをプレイしているあいだ、上画面には全体マップやステータスの詳細などが、下画面(タッチスクリーン)には現在のシレンのプレイ状況が表示される。上下それぞれの画面に表示される情報は以下のとおりで、「その他」メニューにあるゲーム設定で上画面の切り替えや、下画面に全体マップを表示するか否かの変更ができる。なお、上画面の情報はスタートボタンでも切り替え可能だ。

上画面の見方

全体マップ

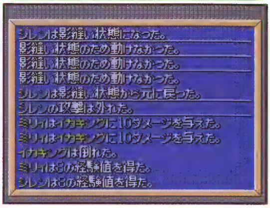
ダンジョン内で見られるフロア内の地図。アイコンの詳細はP22を参照。

ステータス詳細



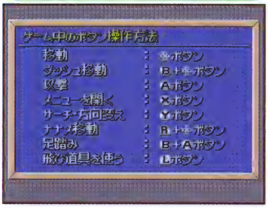
ちから、満腹度など、シレンのステータス(→P16)を確認できる。

メッセージ履歴



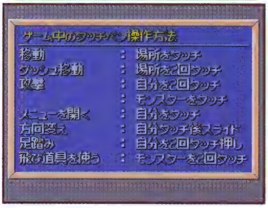
いままでの冒険中に表示されたメッセージの履歴を見ることができる。

操作説明



基本的な操作方法の確認ができる。場所ごとに操作可能なことのみ表示。

タッチペン操作説明



移動や攻撃といった、タッチペンでの基本的な操作方法が見られる。

村マップ

村の地図。施設の場所が確認できる。アイコンの詳細はP18～21を参照。

下画面の見方

❶昼/夜のマーク
いま昼か夜かを表示。太陽が昼、月が夜をそれぞれ示す

❷現在のフロア
現在シレンがいるフロア階数。ダンジョン内の何階層にいるかがわかる

❸Lv
シレンのレベル。強さの目安となる数値

❹HP
シレンの現在のHP/最大HP。これが0になると倒れてしまい、ボロンガ村に戻されてしまう

❺ゲージ
シレンのHP、満腹度を示すゲージ。上がHP、下が満腹度で、満腹度が0になると1回の行動ごとにHPが1ずつ減っていく

❻お金
シレンの所持金。単位はG(ギタン)

❼全体マップ
フロアの地図を表示。上画面の全体マップと同じものだ

❽メッセージウインドウ
与えたダメージや受けたダメージ、村の人や仲間との会話内容など、さまざまな情報が表示されるウインドウ

基本操作

プレイヤーの分身となって行動してくれるシレンの基本操作は下の表のとおり。ボタン操作だけでなくタッチペンを使って操作することもできるので、自分が操作しやすい方法でプレイしよう。なお、下の表で示した基本操作のうち、補足説明が必要なものはP13〜P15にピックアップして解説している。プレイする際の参考にしてほしい。

攻撃や移動などの操作は「その他」メニューのゲーム設定で詳細を設定可能だ。

基本操作

行動	ボタン操作	タッチペン操作
移動	十字ボタン	場所をタッチ
ダッシュ移動	Bボタン＋十字ボタン	場所を2回タッチ
話す、調べる	Aボタン	相手や物をタッチ
攻撃	Aボタン	シレンを2回タッチ、モンスターをタッチ
メニューを開く	Xボタン	シレンをタッチ
ナナメ移動	Rボタン＋十字ボタン	—
サーチ	Yボタン	—
方向変え	Yボタン＋十字ボタン	シレンをタッチ後に向きたい方向へスライド
足踏み	Bボタン＋Aボタン	シレンを2回タッチ（2回目は長押し）
飛び道具を使う	Lボタン	モンスターを2回タッチ
上画面の切替	スタートボタン	—
メッセージを送る	Aボタン or Bボタン	メッセージウインドウをタッチ
メッセージの履歴を見る	Bボタン＋Yボタン	—
見渡す	Bボタン＋Lボタン or Bボタン＋Xボタン	—
道具リストの表示	Bボタンを軽く押す	—
道具の整頓（道具リスト表示中に）	Yボタン or SELECTボタン	マークをタッチ
道具のまとめ選択（商品リスト表示中などに）	Rボタン	—
技リストの表示（メニュー表示中に）	Xボタン	—
すれちがい（ダンジョン内でのみ可能）	相手のいる方向に十字ボタン	すれちがいたい相手を長押しタッチ

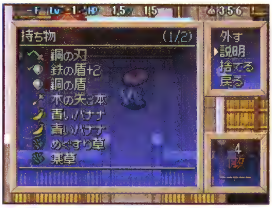
ダッシュ移動

Bボタンを押しながらシレンを移動させると、通常1マスずつ移動するところを、曲がり角や壁、道具の手前などの特定の場所まで一気に進める。ただし、実際にはフロア内にいるシレンを含む全キャラクターの動きを早送りしただけなので、見通しの悪い通路や夜のダンジョンでは、モンスターを発見できず先制攻撃を受けやすくなることに注意。

通路でのダッシュ移動は、モンスターから先制攻撃を受けやすいので多用は禁物。

メニューを開く

Xボタンを押すと6つのメニューが並んだウインドウが表示される。このうち、シレンの所持している道具が確認できる「持ち物」や、夜のモンスターに攻撃できる「技」（→P35）、途中でやめても冒険を続きから始められる「中断」は頻繁に使うことになるだろう。この3つに加えて、足元にある道具を拾ったり、拾わずそのまま使うこともできる「足元」も便利なので活用したい。また「その他」では、いままでに表示されたメッセージを確認できる履歴や、ゲーム設定、図鑑、冒険のヒントなどが見られる。図鑑には、これまでに入手した道具やシレンや仲間の倒したモンスターが登録されるので、そのコンプリートを目指してプレイするのもいい。残る「見渡す」についてはP15を参照のこと。



「持ち物」メニューから道具を選ぶと道具コマンドが表示。道具の説明も見られる。

図鑑はトップメニューでも開ける。上画面でグラフィックを見られるのが特徴。

ナナメ移動

Rボタンを押しながら十字ボタンの上下左右でシレンをナナメに移動させることができる。十字ボタンだけではナナメ移動がしにくい人は試してみよう。これをうまく活用できれば、シレンを目的の場所まで動かす際、上下左右だけで動かすよりも移動距離を短縮できる。なお、Rボタンを押しているあいだは上下左右に移動できないので注意。

こういった場所は、ナナメ移動をくり返せばスムーズに進むことができる。

サーチと方向変え

Yボタンでシレンに隣接したモンスターや仲間のほうを向く。この機能をサーチと呼び、設定が初期状態なら攻撃を受けた方向に自動で向く。対象が複数ある場合は、Yボタンを押すたびに方向を切り替えられる。なお、任意の方向に向きたいときには、Yボタンを押したまま十字ボタンを押すか、タッチペンでシレンをタッチ後にスライドさせよう。

方向変えの際には床に枠が表示され、シレンが向いている枠は赤くなっている。

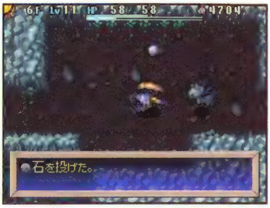
足踏み

BボタンとAボタンを同時に押し続けると、その場で足踏みして時間を進めることができる。ダンジョンではターンの経過によってシレンのHPが回復していくため、著しくHPが減った場合は足踏みで回復させるといい。ちなみに、足踏み中はシレンの頭上に時計が表示され、その針で時間の経過が示されるので覚えておこう。

HPが回復できるのは満腹度があるときのみで、0だと足踏みができなくなる。

飛び道具を使う

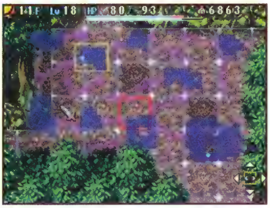
Lボタンを押すかモンスターを2回タッチすると、シレンが装備している飛び道具を使える。遠くのモンスターを攻撃できるが、ボタン操作のときはシレンが向いている方向に向けて飛び道具を使うので、方向を確認してから使用しよう。なお、タッチペン使用時は、誤操作で直接攻撃やダッシュ移動をしてしまわないように注意すること。



矢と石が飛び道具。これらを使って離れた位置からモンスターを攻撃できる。

見渡す

BボタンとLボタン、またはBボタンとXボタンの同時押しでシレンのいる部屋の様子を見渡せる。見渡しているあいだは十字ボタンやタッチペンで下画面の視界を動かせるため、これで周囲の状況を確認しておくといい。時間を消費しないので、あやしいと思ったら率先して使おう。なお、通路や夜のダンジョンでは見渡すことができない。



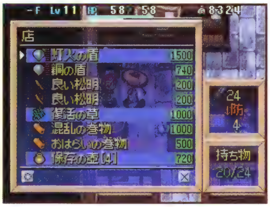
見渡しているあいだは、シレンやモンスターの姿を映さないようにもできる。

道具の整頓

「持ち物」メニューを選ぶかBボタンを軽く押して道具リストを開いた状態で、YボタンまたはSELECTボタンを押すか、ウインドウの左下にある緑色の矢印マークをタッチすると、リストに表示された道具を各カテゴリーごとに整頓することができる。ちなみに、整頓後の道具の並び方は、シレンが装備している道具、武器、盾、松明、矢、石、食べ物、草、巻物、杖、札、壺という順番になる。

道具のまとめ選択

お店で道具を買ったり壺に道具を入れたりする際にRボタンを押すと、複数の道具を選択できる。選択してからAボタンを押すことで、複数の道具をまとめて売買したり、まとめて壺に入れたりできるので便利だ。とくにダンジョン内では、壺の中に道具をひとつずつ入れていくとそれだけで時間が経過するため、この機能で効率よく行動しよう。



まとめ選択中の道具は、ひと目でわかるようにリストの背後が青地で表示される。

すれちがい

すれちがいとは、ダンジョン内で隣接している仲間や通行人とシレンの位置を入れ替えること。相手に向かって十字ボタンを押すか、相手を長押しタッチすると位置を入れ替えられる。ただし、タッチペン操作の場合はタッチ時間が短いと相手に話しかける操作になってしまいやすく、逆にタッチ時間が長いと前方に移動しすぎるので注意。

通路でモンスターと出会った際には仲間とすれちがって戦いを任せてもいい。

シレンのステータス

シレンの基本ステータスは下の8つ。これらのステータスはメニューを開くか上画面で情報を見ることで確認できるので、ダンジョンの探索中はこまめに数値をチェックして万全な状態を保とう。ゲームスタート時のシレンは、一律右のような貧弱なステータスだが、レベルの上昇にともなって各ステータスの数値が増えていく。ステータスは、道具の効果によっても変化するが、シレンが倒れるかやりなおし草、脱出の巻物でボロンガ村まで戻ると、再び初期ステータスに戻ってやり直すことになる。とくに満腹度が0になると倒れやすくなるので、確認を怠らないようにしよう。なお、シレンが倒れない限りステータスは継続していくが、探索の途中で電源を切るなどしてリセットされると、倒れたときと同じ扱いとなってしまうので注意したい。

復活の草があれば、倒れてもその場でステータスが全回復して冒険に復帰できる。

シレンの初期ステータス

Lv	1	HP	15
	0		0
ちから	8	満腹度	100
経験値	0	次のレベル	10

各ステータスの意味

Lv

シレンの強さの目安となる数値で、その上限は99。基本的には、ダンジョン内に出現するモンスターを倒して一定量の経験値を稼ぐごとにレベルアップしていき、そのたびに最大HPと直接攻撃でモンスターに与えられるダメージの量が大きくなっていく。

HP

シレンの体力で上限は500。レベルの上昇や道具の効果で最大値を上げられる。0になると倒れてしまうが、満腹度が1以上あれば移動か足踏みすることでHPが回復する。そのほかに薬草や弟切草などを飲む、焼きバナナを食べる、背中の壺を押すなどでも回復可能。

武器の強さ

シレンが装備している武器の強さを表わす。シレンが装備している武器のもともとの強さと強化値の合計が表示され、この値が大きくなるほど、モンスターを直接攻撃した際に与えられるダメージも増えていく。なお、強化についての詳細はP50を参照のこと。

盾の強さ

シレンが装備している盾の強さで、盾のもともとの強さと強化値の合計が表示される。この値が大きいほど、モンスターから直接攻撃された際に受けるダメージが小さくなる。ただし、盾がどれだけ強くてもモンスターの特殊攻撃によるダメージは減らせない。

ちから

シレンの腕力で、数値が高いほど直接攻撃や矢などで与えるダメージが大きくなる。ちからの草を飲む、ちからの腕輪を装備するなどで上がり、上限は50。毒矢のワナを踏んだり、モンスターの特殊攻撃を受けると一時的に減るが、毒消し草を飲めば回復できる。

満腹度

シレンのお腹の減り具合を表わす数値で上限は200。シレンが10回行動するごとに1ずつ減少していき、数値が20、10、0になるとメッセージで警告を受ける。満腹度が0になると、シレンが行動するごとにHPが1ずつ減るが、食べ物や草を口にすれば回復可能だ。

経験値

シレンが獲得した経験値の量。モンスターを倒すか、しあわせの腕輪を装備しながら行動することで獲得でき、経験値が一定の値に達するとレベルが上がる仕組みになっている。なお、強いモンスターを倒したときほど、より多くの経験値を獲得できる。

次のレベル

シレンが次のレベルになるために必要な経験値の量。経験値を獲得するたびにこの数値が減っていき、0になった瞬間にシレンのレベルが上がる。シレンのレベルが高くなればなるほど、次のレベルアップまでに必要な経験値が増えていくのだ。

村や宿の施設紹介

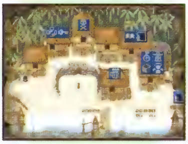
カヒタン島には、人々が生活する村や宿が点在している。ここでは村や宿の特徴と、利用できる施設について詳しく解説していこう。

村、宿の役割

カヒタン島にある村や宿は全部で5つ。村や宿ではダンジョンと違って道具を使うことはできないが、各種施設を利用して冒険の準備を整えられる。下の「カヒタン島の村、宿」を参考にして、各村や宿の特徴を把握しておこう。なお、村や宿ではダンジョン内と違ってシレンが行動しても腹が減らないが、HPも回復しない。ダンジョン内で減ってしまったHPは、宿屋に泊まって回復させよう。

カヒタン島の村、宿

ボロンガ村 P66

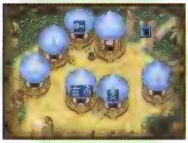


シレンが最初に訪れる海に面した村。ダンジョンで倒れた際は、必ずこの村に戻ってくることになる。多くの施設が揃っている大きな村で、チュートリアルとなるダンジョンを利用することもできる。

ゴンチキ村 P69

岩場の近くにある寂れた村。シレンが初めて訪れた際に、入口にいる村人から昼夜の違いについてレクチャーを受けられる。それ以降は、夜のダンジョンでシレンが技(→P35)を使用可能になる。

ラクタタ村 P74

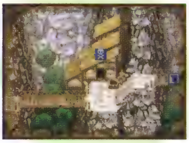


呪術者たちの住む集落。ここの呪術者たちは、"ジャガーの眼"が眠るラ・フェリエール遺跡を管理している。施設の数こそ少ないが、シレンの所持金や持ち物の整理ができる銀行や倉庫がある。

モンキービレッジ P78

ラ・フェリエール遺跡の先にある村。サルたちの村で、キング・オブ・モンキーが治めている。最初はふたつの施設しか利用できないが、とあるサルにギタンを渡すことで利用できる施設が増える。

風の宿 P81



デビルズ・ネーブルの手前にある、人間がいない古びた宿。最初は解呪屋を営むサルが1匹いるだけだが、ダンジョンで出会った人をここまで連れて来ることに、お店や蔵など利用できる施設が増えていく。

よう、風来メンの兄ちゃん。
ダンジョンにはモンスターがいるから、
村できちんと準備してから出かけるんだぞ！

村の施設

村や宿にある施設は、以下より紹介する全13種類。村や宿での行動中は、村マップに各施設のアイコンが表示され、どこに行けば施設を利用できるかがひと目でわかる。これらの施設をうまく利用すれば、ダンジョンの探索がしやすくなるので、ここでどういった施設があるかを確認しておくといいだろう。なお、一部の施設を利用するには特別な条件を満たす必要があることを覚えておこう。

多くの施設はギタンがないと利用できないので、冒険中にコツコツ集めておこう。

お店

施設のある村、宿：ボロンガ村／ゴンチキ村／ラクタタ村／モンキービレッジ／風の宿

ギタンと引き換えに道具を売ってくれる施設。一度に売り出される道具は8個だが、その種類は訪れるたびにランダムで変化する。ゴンチキ村に到達して以降は、見張り番の施設(→P21)と同様に武器や盾にタグ(→P48)をつけたり消したりすることも可能。倒れたときに持っていた道具でも、タグさえつけていれば見張り番の施設に届けられるのだ。なお、風の宿のお店は、ある人物を宿に連れていくまで利用できない。

脱出の巻物や保存の壺などの便利な道具が売り出されたら、ぜひ購入を。

銀行

施設のある村、宿：ボロンガ村／ラクタタ村

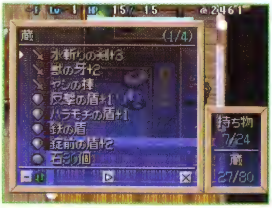
ギタンを預けたり、預けたギタンを引き出したりできる施設。利用時にはシレンの現在の所持金額と預金額が下画面に表示される。たとえシレンが倒れても預けておいたギタンはなくならず、預けた額が5000G、10000G……というように、一定に達するごとに便利な道具をもらえるので、積極的に預けるといい。なお、銀行はボロンガ村とラクタタ村にしかないが、一度預けたギタンはどちらの村の銀行からでも引き出せる。

初めてギタンを預けたときには、復活の草をプレゼントしてもらえる。

蔵

施設のある村、宿：ボロンガ村／風の宿

道具を預けたり、預けた道具を引き出したりできる施設。預けた道具はどちらの村の蔵からでも引き出せるほか、蔵の中の道具をその場で買い取ってもらうこともできる。蔵に預けておいた道具はシレンがダンジョン内で倒れても失われないため、すぐに使わない道具を預けたり、合成の素材となる道具を預けて合成の際に引き出して活用するといい。なお、風の宿の蔵は、ある人物を宿に連れていかない限り利用できない。



蔵には最大80個まで道具を預けられる。整頓して見やすくしておこう。

救助隊支部

施設のある村、宿：ボロンガ村

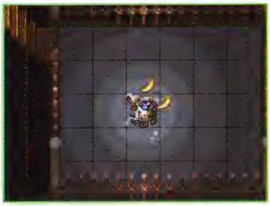
風来救助(→P56)の受付をしている施設。トップメニューの「風来救助」でほかのプレイヤーの救助依頼を受けてからこの施設を訪れると、依頼者が倒れているダンジョンに救助しに行くことができる。ただし、救助に向かえるのは、自分が訪れたダンジョンの行ったことがある階層まで。それ以外の依頼は引き受けても出発できない。複数の救助依頼を受けていた場合は、ここでどのプレイヤーを救助するか選択する。

救助を成功させると、受付の救助隊員からごほうびを受け取れる。

壺割り屋

施設のある村、宿：ボロンガ村

持っている壺を割ることができる施設。壺1個につき10Gを支払うと、壺割り屋が建物の地下にある倉庫に壺を投げ落として割ってくれる。ただし、このとき倉庫の床がほかの道具で埋まっていると、壺の中に入っていた道具が消滅してしまうので、割るまえに倉庫の中を整理しておこう。ほとんどの壺はシレンが壁に投げ当てれば割れるが、一部の壺は割れないことがある。そのような壺は、ここに頼んで割ってもらうといい。



壺割り屋に依頼すると、倉庫内の×の位置に壺が投げ落とされ割られる。

倉庫

施設のある村、宿：ボロンガ村、モンキービレッジ、ラクタタ村

床に道具を置いておける倉庫。倉庫内ではダンジョンと同じように道具を使えるので、ここでシレンのステータスを上げてからダンジョンに挑むことも可能だ。倉庫に置いた道具は、シレンがダンジョン内で倒れても失われないが、銀行や蔵とは違い、違う場所にある倉庫に置いた道具を取り寄せることはできない。なお、モンキービレッジの倉庫を利用するには、ダンジョン内にいる、あるサルにお金を渡しておく必要がある。

道中にある村の倉庫には、満腹度の回復用として食べ物を置くといい。

神殿／解呪屋

施設のある村、宿：ボロンガ村、風の宿、ラクタタ村

お払いして、道具の道具封印や呪い状態(→P48)を解除できる施設。お払いにはギタンが必要だが、金額はボロンガ村で500G、ラクタタ村で1000G、風の宿で1500Gと冒険の序盤としてはやや高額。ただし、1回お払いすれば、壺に入っていないすべての道具の道具封印や呪いを解除できるうえに、解除した道具が祝福状態(→P48)になることもある。これらの状態の道具を持っていたら、積極的にこの施設を利用したい。

ボロンガ村にある神殿は、物語が進むことで解呪屋に施設名が変化する。

技図書館

施設のある村、宿　ポロンガ村

首飾りに技を宿したり、覚えた技の一覧を確認できる施設。技に関しての詳細はP35を参照のこと。技図書館は初心者の家と呼ばれる建物の中にあるが、そこにいる村人たちからは冒険のアドバイスを聞いたり、P21の風来秘録で解説している3種類の小さなダンジョンに挑んだりできる。ゲーム開始直後は利用できない施設だが、シレンがゴンチキ村にたどり着いてからは、無料で何度でも技を宿すことが可能となる。

ゲーム開始直後のシレンは技を使えないため、館長に追い払われる。

酒場

施設のある村、宿　ポロンガ村

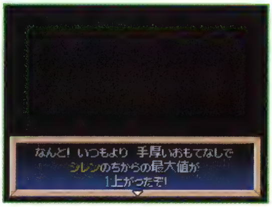
仲間が集まる酒場。ともに旅したことのある仲間はこの施設に顔を出すようになり、話しかければ再度いっしょに冒険できるようになる。ただし、酒場に登場する仲間の顔ぶれは、ダンジョンから戻るたびにランダムで変化するため、運が悪いと誰もいない場合もある。なお、カウンターの奥にいるおばちゃんに初めて話しかけた際にはやり直し草をもらうことができ、ほかの村人からは冒険に役立つ情報を教えてもらえる。

やりなおし草はこの人からもらえる。便利な道具なのでぜひ入手しよう。

宿屋

施設のある村、宿　ゴンチキ村　風の宿

シレンと仲間のHPや、シレンの満腹度とちからを完全に回復できる施設。ゴンチキ村の宿屋は500G、風の宿は1000G支払うことで泊まれるが、村や宿を訪れるごとに一度しか利用できない。泊まった際に、まれにHP、満腹度、ちからのうちどれかひとつの最大値が上がることもあるため、ギタンに余裕があるなら利用しておこう。なお風の宿の宿屋は、ダンジョン内で出会う、とある人物を宿まで連れていくと利用できる。



最大値が上昇する場合はHPなら5、満腹度なら10、ちからなら1上がる。

鍛冶職人

施設のある村、宿　ゴンチキ村　モンキービレッジ

道具の強化(→P50)や、印(→P52)の削除を行なえる施設。もし誤って不必要な印を合成してしまった場合は、この施設で消してもらおう。ちなみに、道具の強化には1000G、印の消去には3000Gが必要。ゴンチキ村とモンキービレッジどちらも同じ金額だが、強化や印の消去は村を訪れるごとに一度ずつしか頼めないので、どの道具を強化するか、あるいはどの印を消去するかはよく考えてから頼むこと。

強化を頼むと、基本的には強化値が1上がるが、たまに3上がることも。

見張り番

施設のある村、宿　ゴンチキ村

タグ(→P48)のついた武器や盾を失った場合に、それが落とし物として届けられる施設で、そのほかに、武器や盾にタグをつけたり消したりもできる。タグをひとつつけるには3000G必要になるが、消すのは無料で、これはお店でタグがつけられるようになった場合も同様だ。なお、届けられた落とし物は基本的に無料で受け取れるが、たまにギタンを要求されることもあり、その場合ギタンを払わないと返却されない。

お金が必要となる場合、その金額はランダム。大金を要求されることも。

おサルのかごや

施設のある村、宿　ボロンガ村／ゴンチキ村／ラクタタ村／モンキービレッジ

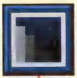
別の村や宿に一瞬で移動できる施設で、モンキービレッジを訪れたあとに利用可能となる。料金は無料だが、仲間といっしょに移動できないのが難点で、なおかつこの施設で移動できるのは現在いる村より奥の村だけになる。たとえば、ゴンチキ村からはラクタタ村とモンキービレッジ、風の宿に行けるが、モンキービレッジからは風の宿にしか行けないわけだ。もちろん、一度も訪れたことがない村や宿は利用できない。

便利だが、シレンのレベルが低いまま強敵と戦う危険性も高まる。

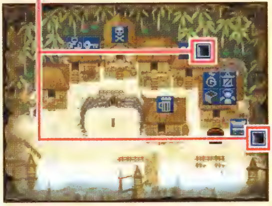
風来秘録　ボロンガ村の小さなダンジョン

ボロンガ村の初心者の家からは、キモ試しのほこら、夜の冒険のほこら、石像の洞窟という3種類のダンジョンに入ることができる。これらは村の外にあるダンジョンと違い、内部の構造や出現するモンスター、置いてある道具が固定だ。

キモ試しのほこらは、ゲームを始めたばかりのプレイヤーに向けた、いわばチュートリアルダンジョン。全36種の小題に沿った1F構成の小さなダンジョンをクリアすることで、ゲームの基本的な動きを学べる。小題を初めてクリアするたびに道具を1個もらえるので、村の外に出るまえに挑んでおくといい。ゴンチキ村到達後に入れるようになる夜の冒険のほこらは、5F構成のダンジョン。内部では夜の冒険についてのレクチャーを受けられるだけでなく、初クリア時に技をひとつ教えてもらえるという特典もある。最後の石像の洞窟は、各1フロアで構成された全42問のパズルに挑むダンジョン。詳細はP88を参照のこと。



ダンジョンの入口



ダンジョンの入口は、村マップにアイコンで表示される。

石像の洞窟以外は、簡単な講義を受けるだけでクリア可能だ。

ダンジョンの仕組み

入るたびに構造が変化するダンジョンでは、数々の仕掛けやワナがシレンを待ち受ける。以降では、その仕組みについて解説しよう。

ダンジョンの基本

ダンジョン内では、全体マップにシレンの現在いるフロアの地図が表示される。マップ内に映し出される各アイコンの意味は右のとおりだ。このアイコンにより、ダンジョン内を徘徊するモンスターや落ちている道具の位置が把握できるが、これらの情報は基本的にシレンが行った部屋だけ映し出されるため、フロアの全貌を知りたいならばすべての部屋を探索するようにしよう。また、マップ表示は、そのフロアが草地や沼などの屋外型か、洞窟や建物の中などの屋内型かによって微妙に変わる。屋外型はそのフロアに入った時点で全体図がわかるが、屋内型はシレンが行ったことのある場所しか表示されず、マップを完成させるにはシレンがフロア全域を歩き回る必要があるのだ。

マップアイコンの意味

シレン	出口、階段	モンスター
道具	ワナ	仲間、通行人
ヤリ扉	鉄扉	特殊扉

屋外、屋内どちらも部屋に入るとその部屋全体がマップに明るく表示される。

ダンジョン内での行動

ダンジョン内では、基本的にシレンが1回行動したら仲間やモンスターも1回行動するというターン制で進行する。通常1ターン内の行動はシレン、仲間、モンスターの順に行なうので、シレンが行動しない限りは仲間やモンスターも行動できない。そのためピンチに陥った場合は、あわてて行動せずにじっくり考えてから行動していこう。なお、シレンの行動でターンを消費しないものについては、右にまとめているのでプレイの参考にしてほしい。

ターンを消費しないおもな行動

- 見渡す
- サーチ、方向変え
- 持ち物の整頓
- 道具の説明を見る
- ヤリ扉、鉄扉の開閉
- 壺の中をのぞく
- 矢、石を装備する
- 白紙の巻物に名前を書く
- メッセージ履歴を見る

1ターン内のキャラクターの行動順

通常はシレンが1回行動すると、仲間、モンスターも1回ずつ行動して1ターンが終了する。ただし、何かしらの行動不能な状態に陥ったキャラクターがいると、その順番が飛ばされて、次のターンに進んでしまう。

行動速度の変化

キャラクターの行動速度は速い順に、倍速2回攻撃、倍速1回攻撃、等速、鈍足の4段階がある。通常時のシレンや仲間は等速だが、ある特定の道具を使ったりワナを踏んだりすると行動速度を上下させることができる。これはモンスターも同じだが、モンスターには通常時から行動速度が鈍足だったり倍速の者もいる。行動速度の速いモンスターが現われたら、とくに警戒したいところだ。

道具を使ってシレンや仲間、モンスターの行動速度を操れると有利に戦える。

行動速度が変化した場合のキャラクターの行動順

倍速2回攻撃

1ターンに2回行動の順番が回ってくる。シレンや仲間が倍速状態になるとこの速度になり、オヤジ戦車種の一部のモンスターや、黄色のオーラをまとったモンスター(→P32)などは最初からこの速度で動ける。

倍速1回攻撃

1ターンに2回行動できるが、攻撃は1回しかできない。モンスターが倍速状態になるとこの速度になるほか、ボウヤカートのように最初から倍速1回攻撃のモンスターもいる。シレンと仲間はこの速度にならない。

鈍足

シレンや仲間、モンスターが何らかの状態変化を受けて鈍足状態になると、2ターンに1回しか行動できなくなる。なお、オヤジ戦車種のオヤジ戦車のように、最初から行動速度が鈍足のモンスターも存在する。

昼夜の変化

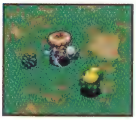
一部のダンジョンでは、一定ターンの経過で昼から夜、または夜から昼へ時間帯が変化する。一般的な昼のダンジョンとは違い、夜のダンジョンは真っ暗なため、何もしないとシレンの周囲1マス先までしか見えない。松明(→P44)を装備すれば周囲を照らせるが、その代わりに武器が装備できなくなる。しかし、夜のモンスター(→P33)に対しては基本的に技(→P35)で攻撃することになるので、武器が装備できなくても問題はない。ちなみに、夜のダンジョンでは明かりを灯さないと、モンスターから受けるダメージも大きくなる仕組み。つまり、明かりを灯さずに夜のダンジョンを探索するのは無謀なのでやめておこう。

夜のダンジョン内の視界は、値段の高い松明ほど広くなることを覚えておこう。

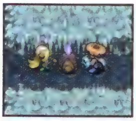
ダンジョンの基本構造

ダンジョン内の各フロアの構造はシレンがそのフロアに入るたびに変わるが、たいていは右のような特徴を持つ部屋と通路の組み合わせで成り立っている。フロア内でシレンが移動できるのは基本的に床と出口(階段)だけだが、特定の道具を使ったり装備したりすることで、壁を壊して道を作って進んだり水地形を移動することも可能だ。それぞれの地形の特徴は以下で解説しているので確認してほしい。なお、ほかにも浮遊系モンスター(→P32)だけが通れる空地形と、誰も通ることのできない樹木や草むらなどの障害物が存在する。

部屋と通路の特徴



【部屋】
見通しのよい開けた場所。床(地面)には道具が落ちていたり、ワナが隠されている。昼の場合、シレンと同じ部屋にいるモンスターの位置が全体マップに映る。



【通路】
部屋と部屋とをつなぐ道。全体マップでは淡い紫色で表示される。両脇が壁や水面などで道幅が狭く、モンスターと遭遇した場合は倒してからでないと先に進めない。

床

フロアの地面。道具が落ちていたりワナ(→P28)が設置されていることもある。基本的には誰でも通行できるが、床には崩れたりマグマが噴出したりする特殊な床(→P26)もあり、種類によっては通行できない場合も。

床に落ちている道具をできるだけ多く集めて、シレンの冒険を楽にしよう。

壁

部屋や通路を仕切る壁。通常は通れない場所だが、屋内型フロアならば壁を掘れる道具を使うか、壁抜けの腕輪を装備すれば通ることが可能になる。壺の中身を取り出したいときは、壺を投げ当てて割ることもできる。

爆発のワナやモンスターが起こす爆発が、壁の近くで起こると崩れる。

水地形

フロアにある水たまりや水路で、水棲系と浮遊系モンスター(→P31、32)は通れる。シレンは、水グモの腕輪を装備すれば通れるようになるが、装備していないときに何らかの理由でここに移動した場合は、別の部屋へ転送される。

水地形に道具が落ちると消滅する。投げる際は周囲の確認を忘れずに。

出口/階段

次のフロアへと続く出口や階段。ダンジョン内では、なるべく早くこれを探して次のフロアへ移動することが目的のひとつと言える。屋外型フロアでは出口、屋内型フロアでは階段と、見た目が変わるので注意したい。

階段に移動すると、次のフロアに進むかどうかの選択肢が表示される。

ダンジョン内の仕掛け

ダンジョンを奥へ進んでいくと、開閉式の扉や足場が崩れる床などに遭遇する機会が増える。これらの仕掛けはシレンの冒険の妨げにもなるが、うまく利用すればモンスターとの戦いを有利に運ぶこともできる。以下では、仕掛けの種類ごとにその特徴を紹介しよう。ちなみに、仕掛けは屋内型フロアにしか出現しないことを覚えておこう。

扉のようにひと目で仕掛けとわかるものと、動く床などのわからないものがある。

部屋の扉

扉は以下で解説する全3種類。これらはすべて部屋の入口にある通路上に設置されており、シレンがその上を通過、扉に向けて直接攻撃、特殊な条件を満たすのいずれかの行動をとると扉が開閉する。一度扉が閉まると、仕掛けを解除しない限りはそこを通れなくなってしまうが、この仕組みを利用して一方的にモンスターを攻撃することもできる。なお、各扉は閉じているときだけは、全体マップにアイコンでその位置が表示される。

ヤリ扉と鉄扉はモンスターの攻撃で壊れる。何回の攻撃で壊れるかはランダムだ。

ヤリ扉

ヤリが飛び出ているだけの簡素な扉。シレンが扉の上を通過するか、扉に向けて攻撃すれば開閉できる。この扉は投げた道具や矢などがすり抜けるため、扉を閉めたままその先にいるモンスターを攻撃できるのだ。

ヤリ扉を閉めて矢を撃ち続ければダメージを受けずモンスターを倒せる。

鉄扉

ヤリ扉よりも壊れにくい、鉄でできた厚い扉。扉の開閉方法はヤリ扉と同じだが、ヤリ扉のように投げた道具が扉をすり抜けることはない。ただし、扉越しに石を投げれば、その先にいるモンスターを攻撃できる。

一部のモンスターは扉越しに石を投げてくる。扉を閉めても油断するな。

特殊扉

特殊金属でできた壊れない扉。この扉は、部屋の中にシレンとモンスターがいると閉まり、シレンだけになると開く。つまり、シレンがこの扉のある部屋に入ったら、中のモンスターを全滅させるまで出られないわけだ。

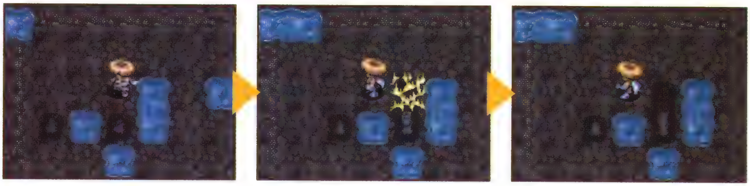
特殊扉が設置された部屋の中に多数のモンスターがいたときは危険！

特殊な地形

ここで紹介する特殊な地形とは、崩れたり、マグマが吹き出したりといった特異な性質を持つ床や壁のこと。冒険を始めてしばらくのあいだは見かけることはないが、ダンジョンの奥に進むことで次々に登場してくる。ただし、これらのほとんどは一見しただけでは普通の地形と判別がつかず、ターンが経過するか、シレンが特定の行動を取ることで初めて特殊な地形だとわかるものが多い。

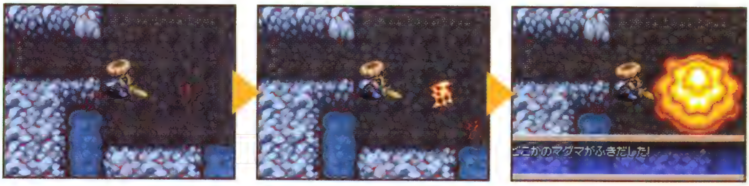
マグマで焼きバナナ（→P111）を作れたりと、有効利用できるものもある。

崩れる床



足場のもろい崩れる床。シレンがこの床の上に一度乗り、別の床へ移動した瞬間にまえにいた床が崩落する。このとき、崩れる床に道具が置いてあったり、空を飛べる浮遊系以外のモンスターが乗っていると、どちらも消滅してしまう。ただし、シレン以外が踏んでも崩れることがないため、仲間が崩落により消滅することはない。なお、崩落後の穴は空地形と同じ扱いとなる。

マグマ床



マグマが噴出する床。噴出したマグマがその周辺にいる生物に触れると30ダメージとなり、床にある道具に触れた場合は道具が消滅する。マグマ床は、初期状態こそほかの床と見分けがつかないが、ターンが経過すると床の赤色が濃くなっていく。2枚目の写真の状態になると、この床の上は移動できなくなり、さらに数ターンが過ぎると床の周囲1マスを巻き込んでマグマが噴出される。

動く床

上下左右の方向にランダムで移動する床で、1枚目の写真のシレンの周囲にある模様のない床がそれだ。この床がある部屋に入って何ターンか経過すると、メッセージの表示とともに模様のない床のうち数個が別の場所に移動する。床の移動先は実際に動くまでわからないので、モンスターから逃げているときに退路を断たれることもあれば、助けられるように動くこともある。

動く地形

シレンがこの地形のある部屋の中にいたまま一定ターンが経過すると、水地形が別の場所に移動していく現象が起こる。写真の例は水地形が減ったときのものだが、逆に増えることもある。部屋に水地形が増えた場合、そこにシレンや仲間、水棲系と浮遊系以外のモンスターがいると、水に飲み込まれて別の部屋に強制的に転送される。また、道具が水に飲み込まれた場合は消滅する。

壊れやすい壁

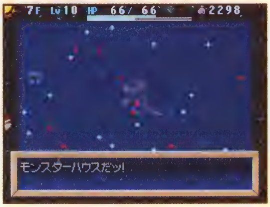
シレンが直接攻撃すると壊せる壁で、壊した壁の先には新たな部屋や通路が現われる。ほかの壁と見た目に差異はないが、シレンが壁に沿ってダッシュ移動すると壊せる場所で停止するという特徴がある。そのような場所や、不自然に行き止まりになっている通路があれば、壁が壊せるか試してみよう。とくに、フロア内に階段が見当たらない場合はこの壁があると疑っていい。

風来秘録 恐怖のモンスターハウス

ダンジョン内では、まれにモンスターハウスと呼ばれる特殊な部屋に遭遇することがある。この部屋は、名前のとおりモンスターの巣窟で、部屋の中には多数のモンスターとワナがあるとともに、たくさんの道具も存在する。

部屋の中にいるモンスターは、最初は全員眠っているが、シレンが部屋に足を踏み入れた瞬間に目覚めて襲いかかってくる。部屋に入るまえに、中で複数のモンスターが眠っているのがわかるような状況であれば、まずは持ち物を確認しよう。シレンのHPを回復できる道具や、一度に複数のモンスターを無力化できる巻物や札がないと、倒されてしまう恐れが出てくるからだ。シレンの状況によっては、戦わずに次のフロアへ逃げたり、ダンジョンから脱出したほうがいい場合もあるが、普段なかなか手に入らない貴重な道具が落ちていることが多いため、できればモンスターを全滅させて、経験値と貴重な道具をダブルで狙いたい。

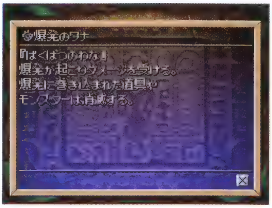
有効な道具がないなら、通路に逃げ1対1で戦える状況にしよう。



フロア全体がモンスターハウスとなっている場合もある。

ダンジョン内のワナ

エンディングまでに出現するおもなワナは以下のとおり。シレンがフロア内に仕掛けられているワナを踏むと、ダメージを受けたりマイナスの状態変化(→P37)が発生してしまう。ただし、ワナのある床を直接攻撃したり、めぐすり草を飲むことでワナの位置を見破れるほか、ボロい木づちを装備して直接攻撃するなどで破壊することも可能だ。



一度でも踏んだことのあるワナは道具図鑑に登録される。効果も確認可能だ。

エンディングまでに出現するおもなワナ【50音順】

イカリのワナ

ワナと同じ部屋にいるモンスターが、30ターンのあいだイカリ状態になってしまう。イカリ状態とは、モンスターの攻撃力が上がる危険な状態のことだ。

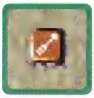
回転板のワナ

シレンがワナの上でくるくる回転し、13ターンのあいだ混乱状態になってしまう。シレンが混乱状態になっているあいだは移動や攻撃の方向が定まらない。

影縫いのワナ

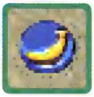
5ターンのあいだ、シレンがワナの上で足止めされてしまう影縫い状態になる。ただし、その場から動けなくなるだけで、攻撃や道具の使用は可能。

木の矢のワナ



どこからか木の矢が飛んできて、シレンのHPに4~6程度のダメージを受けてしまう。なおこのダメージ量は、シレンが強力な盾を装備しても減らせない。

空腹のワナ

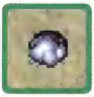


シレンの満腹度が10減ってしまう。ただし、すでにシレンの満腹度が0になっているときに踏んでも効果はなく、満腹度の最大値が減ってしまうこともない。

ゲージ消失のワナ

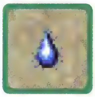
100ターンのあいだシレンのゲージが画面から消失し、HPや満腹度など一部のステータスが確認できなくなる。回復させるには、とにかく行動するしかない。

転び石のワナ



シレンがその場で転んでしまう。HPに2~3程度のダメージを受けてしまい、持ち物の一部が床に散らばる。もし壺が散らばると割れてしまうこともある。

サビのワナ

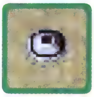


シレンの装備している武器と盾の強化値が下がってしまうが、サビない特殊能力を持っていたり、<サビよけ>の印が刻まれた武器と盾ならばサビずに済む。

召喚のワナ

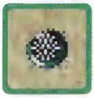
ワナのあるフロアに生息するモンスターが、シレンの周囲にランダムで数体新たに出現する。ちなみに、このワナは一度作動したあと必ず壊れる。

睡眠のワナ



7ターンのあいだ、シレンが睡眠状態となってしまう。そのあいだはいっさい行動ができなくなり、たとえモンスターからダメージを受けても目覚めない。

装備外しのワナ



シレンの装備している武器、盾、腕輪、飛び道具がすべて外れてしまう。ちなみに、このワナを利用して呪い状態の装備品(→P48)を外すという使い道もある。

たたりのワナ

シレンの持ち物のうち、ランダムでどれかひとつが道具封印か呪い状態になってしまう。道具の状態変化の詳細はP48を参照してほしい。

鉄塊のワナ

シレンの頭上から鉄の塊が落ちてきて、HPに32～38程度のダメージを受けてしまう。このダメージは、シレンが強い盾を装備しても減らせない。

デロデロのワナ

シレンの持っている食べ物のうち、壺の中に入っていないバナナが、すべてくさったバナナになってしまう。ちなみに、食べ物がおにぎりの場合はくさらない。

毒矢のワナ

どこからか毒矢が飛んできて、シレンのHPに4～6程度のダメージを受け、ちからも1下げられる。このダメージはシレンの装備する盾とは関係がない。

鈍足のワナ

通常時のシレンが踏むと、20ターンのあいだ鈍足状態となり、2ターンに1回しか行動できなくなる。ちなみに、倍速状態のシレンが踏むと等速状態になる。

爆発のワナ

シレンが踏むと爆発が起こる。爆発に巻き込まれると、シレンと仲間のHPは半減してしまい、モンスターと道具は消滅してしまう。水をかけると壊せる。

バナナのワナ

10ターンのあいだ、シレンがバナナ状態になる。この状態でシレンが爆発のワナを踏んだり、ヒーポフ種やドラゴン種などの吐く炎を受けると一撃で倒れる。

バネのワナ

シレンが現在いるフロア内のどこかの部屋にワープしてしまう。ちなみに、このワナの位置を覚えておけば、モンスターから逃げるときに利用することも可能。

魔物活性化のワナ

同じフロア内にいるすべてのモンスターの状態変化が解除される。ただし、オーラ状態や無敵状態といった、モンスターに有利な状態は解除されない。

丸太のワナ

シレンの前方から丸太が飛んでくる。当たると盾の強さに関係なく5ダメージ受け、10マス分飛ばされる。シレンの前に生物がいるとさきにそちらに当たる。

目つぶしのワナ

10ターンのあいだ、シレンが目つぶし状態となる。ただし、下画面の視界は真っ暗になるものの、上画面のマップ表示は見えるのでそちらを頼りに移動しよう。

モンスターのワナ

ワナのある部屋に落ちているすべての道具がモンスターになってしまう。なお、このワナで出現するのは、もともとそのフロアに生息しているモンスターだ。

落石のワナ

シレンの頭上から大石が落ちてきて、16～20程度のダメージを受けてしまう。なおこのダメージ量は、シレンが強力な盾を装備していても減らせない。

風来秘録 キラリと光るモノ

フロア内でたまに見かけるキラリと光る床。この上にシレンが乗れば床下に埋まったモノを掘り出せるのだが、シレンのちからが足りないと掘ることができない。また、埋まっているのは道具かモンスターなのだが、掘ってみないとどちらかはわからない。モンスターだったときのことを考えて、シレンのHPに余裕があるときだけ掘り出そう。

強力な武器や盾など、貴重な道具が掘り出せることもある。

ダンジョン内でのアクシデント

ダンジョン内の同じフロアに、モンスターを倒し続けて経験値稼ぎするなどの理由で長時間滞在していると、アクシデントに見舞われることがある。おもなアクシデントは以下のふたつ。どちらもダンジョン探索の妨げになるのはもちろん、冒険の続行が不可能となってしまうものもあるので注意したい。幸いにも、これらのアクシデントは発生まえにメッセージで警告される。警告を受けたら、早めに次のフロアに移動したほうが無難だ。

警告メッセージの発生を、そのフロアから出る時期を計る目安にしてもいい。

クロンの風

クロンの風とは、特定のダンジョンに吹く突風のこと。同じフロア内に長時間滞在していると「風が吹いてきた……」というメッセージが表示される。そのままさらに長い時間滞在し続けていると何度か警告メッセージが流れ、最終的には突風が吹き荒れるのだ。突風が吹くと、ダンジョンでシレンが倒れたときと同様、道具やギタンを失ってボロンガ村に戻されてしまうので注意しよう。

クロンの風については、ボロンガ村のキモ試しのほこらでもレクチャーされる。

デビル出現

デビルとは、ひとくいデビル種と闇ひとくいデビル種のモンスターのこと。普段は見かけないが、特定のダンジョンで同じフロアに長時間滞在していると、そのフロア内に無限に出現するようになる。出現の少しまえには「フロアに怪しい気配がした」との警告が表示され、2回目のメッセージとともにデビルが出現する。かなり手強いので、1回目の警告が表示されたら先のフロアに進もう。

デビルはHPや攻撃力が高く、ゾワゾワ状態にする特殊攻撃も使ってくる強敵だ。

風来秘録 エンディング後の新たなアクシデント

エンディング後に出現するダンジョンでは、上記以外にもアクシデントが発生することがある。その代表格が津波だ。津波はターンの経過によって襲来し、持ち物の武器や盾がサビたり(→P50)、バナナがくさったバナナになってしまう。この障害は、道具を壺に入れておけば防止できる。警告が表示されたら重要な道具を保存の壺に入れよう。

津波のあとはフロアの地形が変わる。全体マップもリセットだ。

モンスターとの戦い

ダンジョンに出現するモンスターは、さまざまな攻撃方法でシレンに危害を加えてくる。ここではその性質や対処方法を学んでいこう。

モンスターの基本

モンスターには種族という概念がある。種族ごとの特徴についてはP92以降のモンスター一覧を参照してほしいが、モンスターはこの種族の中で強さにあわせてレベルで格付けされている。たとえば昼に出現するドラゴン種ならば、いちばん弱いドラゴンがLv1、スカイドラゴンがLv2と、ボスや一部の特殊なモンスターを除き、通常は種族ごとにLv4まで存在する(夜のモンスターについてはP33を参照)。基本的にはダンジョンの奥に進むほど高レベルのモンスターが出現する仕組みだが、モンスターがほかのモンスターやシレンの仲間を倒すことで1段階上のレベルに上がることもある。

モンスターのレベルアップ例(ドラゴン種)

Lv1:ドラゴン

HP: 80
経験値: 1000
速度: [illegible]

Lv2:スカイドラゴン

HP: 90
経験値: 3000
速度: [illegible]

Lv3:アークドラゴン

HP: 100
経験値: 6000
速度: [illegible]

Lv4:???

HP: ??
経験値: ??
速度: [illegible]

モンスターのタイプ分け

モンスターの各種族は、大まかな特徴によって全7種類に分類できる。この分類は、シレンが特定の特殊能力や印を刻んだ武器で攻撃した場合に大ダメージを与えるための鍵になるので、以下の解説をよく読んで実践してみよう。なお、モンスターには複数のタイプを併せ持つ種族も存在する。

ノーマル系

際立った特徴がない一般的なモンスター。HPや攻撃力が低い者は簡単に倒せるが、能力の高いこのタイプのモンスターと戦った場合は、逆に弱点がないため苦戦することもある。モンスターの中ではこのタイプがいちばん多い。

おもなノーマル系モンスター

マムル種

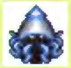
チンタラ種

水棲系

水辺に棲むモンスター。水地形を移動できるだけでなく、水地形にいると1ターン経過するごとに最大HPの3割ずつHPが回復する特徴を持つ。水斬りの剣や、<水棲特効>の印が刻まれている武器で大ダメージが与えられる。

おもな水棲系モンスター

ひまガッパ種



イカキング種

ドラゴン系

ワニや竜の姿をしたモンスターで炎を吐いて攻撃してくる者もいる。トカゲ斬りの刃や＜ドラゴン特効＞の印が刻まれた武器で大ダメージが与えられ、トカゲの盾や＜炎半減＞の印が刻まれた盾で炎によるダメージが減らせる。

おもなドラゴン系モンスター

ヒーポフ種

ドラゴン種

浮遊系

空を飛べるモンスター。空地形が移動できる唯一のタイプで水地形の移動も可能だ。空の刃や＜浮遊特効＞の印が刻まれた武器で大ダメージが与えられる。なお、浮遊しているため崩れる床の崩落に巻き込まれることもない。

おもな浮遊系モンスター

コガタナバチ種

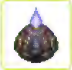
パコレプキン種

ドレイン系

特殊能力を使ってシレンのステータスを下げてくるモンスター。なかには、ほかのモンスターの状態変化を吸い取って自分の攻撃力を上げる者もいる。ドレイン斬りや＜ドレイン特効＞の印が刻まれた武器で大ダメージが狙える。

おもなドレイン系モンスター

毒サソリ種


すいだすゾウ種

爆発系

特殊攻撃で爆発を起こすモンスター。三日月刀や＜爆発特効＞の印が刻まれた武器で大ダメージが与えられる。また、爆発隠の盾や＜爆発半減＞の印が刻まれた盾を装備していれば、その爆発で受けるダメージが減らせる。

おもな爆発系モンスター

オヤジ戦車種

ばくだんウニ種

一ツ目系

目がひとつしかないモンスター。その眼力でシレンの状態を変化させてくる者や、攻撃力がずば抜けて高い者など、その特徴はさまざまだ。一ツ目殺しや＜一ツ目特効＞の印が刻まれた武器で大ダメージが与えられる。

おもな一ツ目系モンスター

ゲイズ種

アイアンヘッド種

風来秘録 オーラをまとったモンスター

ダンジョン内にオーラをまとったモンスターが出現することがある。オーラの種類は赤、青、黄の3タイプあり、赤ならそのモンスターの攻撃力、青なら防御力、黄なら行動速度が上昇しているという意味だ。このようなモンスターをオーラ状態と呼び、非常に手強い相手だが、倒せれば通常の倍の経験値がもらえるというメリットもある。

黄色いオーラのモンスターは行動速度が倍速2回攻撃で危険。

夜のモンスター

ダンジョンは、夜になると昼に出現していたモンスターが姿を消し、代わりに夜にだけ出現するモンスターが徘徊し出す。夜のモンスターの名前は、昼のモンスターの名前の頭に「闇」「悪」「ダーク」などとつけられただけだが、右のマムルの例でもわかるようにステータスはまったくの別物と言える。また、昼と同じく種族やタイプといった概念は存在するが、昼とは決定的に異なる大きな特徴が4つある。その特徴を以下にまとめてみたので参考にしてほしい。ちなみに、夜のモンスターが落とす道具は、必ず祝福状態(→P48)なので逃さず拾おう。

モンスターの昼夜による変化の例

マムル

HP: 5
経験値: 3
速度: 普通

闇マムル

HP: 24
経験値: 22
速度: 普通

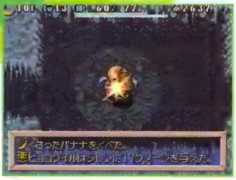
特徴1 目がよく見えない

夜のモンスターは目がよく見えておらず、隣接した者に対して無差別に攻撃を加えてしまう。そのため、モンスター同士で戦い合って勝手にレベルアップしてしまうことも多い。なお、レベルアップについては特徴4を参照。

1マス先しか見えないため、逃げ回っていれば見失ってくれることもある。

特徴2 攻撃力が非常に高い

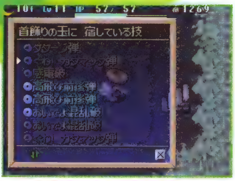
夜のモンスターは攻撃力が総じて高く、出会い頭に1回攻撃されただけでシレンが倒されてしまうこともある。ただし、シレンが松明を装備してあたりを照らし出すことで、受けるダメージを減らすことができるのだ。



松明以外にも闇を照らせる盾があり、同じようにダメージを軽減できる。

特徴3 技でしか大ダメージを与えられない

夜のモンスターには、基本的に直接攻撃や飛び道具、巻物や杖の魔法弾などで攻撃しても、ダメージは一律1しか与えられない。そのため、夜は大ダメージが与えられる技(→P35)を使って戦うのが基本となる。



技は、ひとつのフロアにつき8回しか使えないという使用制限がある。

特徴4 レベルアップの仕方が独特

夜のモンスターは、昼のモンスターのように種族の中で上のランクへと容姿が変わっていくのではなく、容姿はそのままに、ほかのモンスターや仲間を倒すことで攻撃力と防御力、倒した際の経験値のみ上がっていく仕組みだ。

レベルが上がると名前の横にレベルを示す数字が表示される。上限は99。

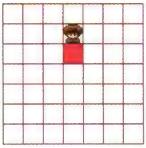
シレンの攻撃方法

シレンは通常、前方1マスにしか攻撃できないが、飛び道具や杖、巻物などを使うことで、離れた場所のモンスターにも攻撃することができる。シレンのおもな攻撃方法は、以下で紹介する6種類だ。それぞれの攻撃できる範囲はもちろんのこと、使い勝手も微妙に違う。戦いの状況に応じてベストな攻撃手段を選んでいきたい。

部屋では巻物、通路では杖や矢など、その道具の能力が発揮できる場所を知ろう。

基本的な攻撃方法と攻撃の範囲

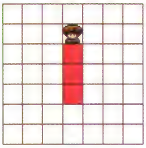
直接攻撃



攻撃範囲 前方1マス

素手や装備した武器でシレンのすぐ目の前を直接攻撃する。ただし、一部の武器にはこれよりもさらに攻撃範囲が広くなるものもある。モンスターの直接攻撃もこの範囲だ。

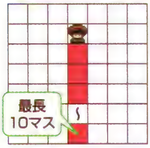
石を投げる



攻撃範囲 前方3マス

石を投げたときの攻撃範囲はシレンの前方3マスまで。この範囲内にいるモンスターならば、たとえ間に壁や障害物などがあっても、それを越えて攻撃できる特徴を持つ。

矢を撃つ、道具を投げる



攻撃範囲 前方10マス

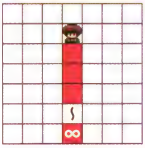
この攻撃は最大でシレンの前方10マスまで届くが、途中に生物や壁に当たるとその場で止まってしまう。生物に当たると消滅するが、壁に当たれば再度拾うことも可能だ。

札を飛ばす

攻撃範囲 前方10マス+周囲1マス

札を飛ばした場合の攻撃範囲は、シレンの前方10マスまで。壁に当たって攻撃が止まるのは矢と同じだが、札が生物に命中するとさらにその周囲1マスにいる生物にも札の効果が及ぶ。

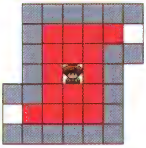
杖の魔法弾



攻撃範囲 前方に無制限

杖を振ると出る魔法弾は、シレンの前方に無制限に飛んでいき、その途中で生物に当たると効果を発生させられる。壁や障害物に当たって効果が発揮される魔法弾もある。

巻物の効果



攻撃範囲 部屋全体+通路1マス

真空斬りの巻物やバクスイの巻物などの攻撃範囲は、部屋の中すべてと入口の通路1マス分。攻撃範囲が広いため、シレンの周囲に複数のモンスターがいる場合に使うと効果的だ。

風来秘録 カド抜け攻撃とは?

屋内型フロアでは、部屋の入口や通路の曲がりカドなどでナナメ前にいるモンスターを直接攻撃しようとしても、壁が邪魔で攻撃が当たらない。しかし、石や矢、杖の魔法弾などなら、カドを抜けてモンスターに攻撃を当てられる。このことをカド抜け攻撃と呼び、直接攻撃が当たらない位置にいるモンスターをさきに倒したいときに有効だ。

部屋の入口でモンスターを眠らせ、両脇を攻撃するのもいい。

技の基本とその覚え方

技はモンスターに大ダメージを与えられる攻撃方法だが、夜しか使えない。使い方は簡単で、「技」メニューから使いたい技を選択するだけだ。威力や攻撃範囲は技ごとに違い、ダメージを与えたうえにモンスターの状態を変化させる追加効果のあるものも多い。また、複数のモンスターに対して効果のある技を使った際、モンスターが特定の配置に並んでいると特殊な効果が発生することもある。

シレンが技を使えるようになるのはゴンチキ村で村人に教わってから。このとき、シレンは村人から首飾りをもらえ、以降はそこに技を宿すことで技を使えるようになる。宿せる技は最大8つまでで、同じ技でもいくつも宿すことが可能。技を宿すタイミングについてはP36を、新しい技のおもな習得方法は右を参照してほしい。注意したいのは、技は同じフロアでは最大8回しか使えないということ。首飾りに宿した技をすべて使い切ってしまうと、技回復の巻物を読むか、次のフロアに進むなどして使用回数を回復させない限り技が使えなくなる。

おもな技の習得方法

- ●レベルを上げる
- ●ひとつの技を使い込む
- ●誰かに教えてもらう

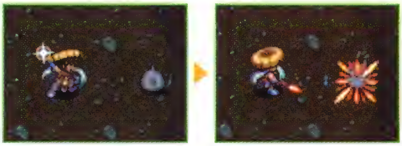
技は仲間や通行人をすり抜けるので、その後ろのモンスターに当てることも可能。

特殊効果はシレンにとって有利なものばかり。いろいろな配置で試してみよう。

技の一例

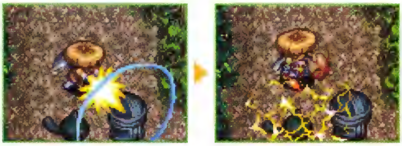
ぐわ！　カタマッタ弾　威力 A　攻撃範囲 前方に無制限

ゴンチキ村の入口にいるおやじから教えてもらえる技で、攻撃範囲は杖の魔法弾と同じく前方に無制限。シレンが習得できる最初の技だが、その威力は高く、序盤のダンジョンにいるモンスターなら一撃で倒せる。もし倒せなくてもダメージを与えたあとでかなしばり状態にできるため、反撃を受ける心配もない。



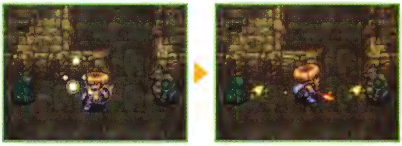
感電破　威力 B　攻撃範囲 前方1マス

シレンがLv10以上になると習得できる技。攻撃範囲はシレンの前方1マスまでと短いが、技が当たったモンスターに隣接するモンスターがいればそこにも攻撃が当たり、さらにその隣にモンスターがいればそこにも当たる……というように、どんどん効果が伝染していく。通路でモンスターが並んでいるときに有効だ。



高飛び前後弾　威力 A　攻撃範囲 前方と後方に無制限

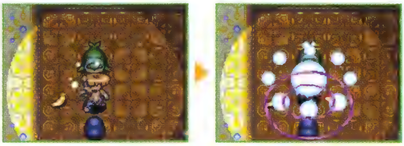
シレンがLv16以上になると習得できる技。シレンの前方だけでなく、後方に対しても直線上に無制限の攻撃範囲があるのが特徴だ。通路でシレンがモンスターに前後を挟まれてしまったときは、この技の出番。ダメージを与えたあとにモンスターを別の部屋へワープさせる効果もあるため、反撃を恐れずに使える。



ルームサイクロン

威力 B　攻撃範囲 部屋全体

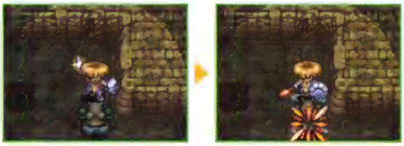
シレンがLv22になると習得できる技。巻物と同様、部屋にいるすべてのモンスターに攻撃できるため、あらゆる状況で使える。ただし、威力はほかの技と比べてやや控えめなので、能力の高いモンスターに使うと一撃では倒せないこともある。反撃を受けないように、シレンがモンスターと隣接していないときに使うこと。



ダダーン弾

威力 S　攻撃範囲 前方に無制限

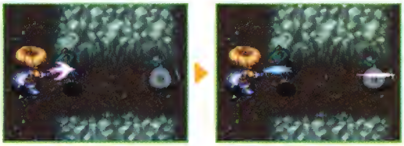
ぐわ！　カタマッタ弾を何度も使っていると習得できる技。モンスターの状態を変化させる効果はないものの、ダダーン弾の威力はすべての技の中でもトップクラス。ほとんどのモンスターを一撃で倒せるため、闇ひとくいデビル種のような規格外の強敵を除けばモンスターから反撃される心配はないだろう。



貫通アロアロー

威力 A　攻撃範囲 前方に無制限

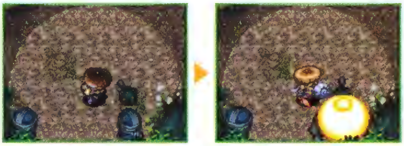
ダンジョン内の通行人のひとり、初級マスターにシレンが話しかけると教えてもらえる技。攻撃範囲はシレンの前方に無制限で、威力はほかの技と比べて高めだ。さらに、モンスターに当たったあともそのまま貫通していくため、通路にモンスターが並んでいるときに使うといい。ただし、銀の矢とは違って壁は貫通できない。



サイゴノアガーキ

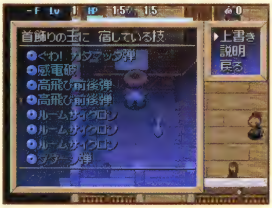
威力 —　攻撃範囲 フロア全体

ボロンガ村のチュートリアルダンジョン、夜の冒険のほこらを初めてクリアした際に習得できる技。使うとフロア内にいるすべてのモンスターが消滅するのだが、消滅させたモンスターの経験値は獲得できないうえ、一定の確率でシレンが倒れてしまうためリスクが高い。復活できる道具を持っているときに使うこと。



風来秘録　技を宿せるタイミング

技が宿せるタイミングは3つ。ボロンガ村の技図書館を利用したときと、新たな技を習得したとき、そしてダンジョンでたまに遭遇する技のマスター(→P43)と会ったときだ。技のマスターには、新たな技を教えてもらったあと再度話しかけると技を宿せるようになる。ただし、技を習得したときや技のマスターに会ったときは、そのとき新たに習得した技しか宿せないので、いろいろな技を使いたいならダンジョンに入るまえに技図書館で登録を済ませておこう。その際、ダンジョンの部屋で使うための技、通路で使うための技というように、用途別に宿す技を選んでいくといい。



ルームサイクロンはとくに使用頻度が高く、3～4個は宿したい。

状態変化について

ダンジョン内では道具やワナ、モンスターの特殊攻撃などが原因で、シレンや仲間、モンスターの状態が変化する。これらの状態変化には、シレンの冒険の妨げになるものだけでなく、シレンを有利にしてくれるものもある。ほとんどの状態変化はシレンが次のフロアに移動すると解除されるが、シレンや仲間のマイナスの状態変化は、与薬の巻物を読むことでも解除が可能だ。なお、同じ状態変化でもその原因によって効果時間が異なる場合があるということも覚えておこう。

強いモンスターが相手でも、状態変化を活用して戦えば楽に倒すことができる。

エンディングまでに発生するおもな状態変化【50音順】

イカリ

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

その生物の感情が高ぶって攻撃力が上がっている状態で、直接攻撃や矢などで与えるダメージが通常時の約2倍になる。おもにイカリのワナを踏んだり、イカリの札が当たった相手がこの状態になり、一定ターンが経過したり次のフロアに移動することで解除される。

オーラ

シレン	仲間	モンスター
×	×	○

能力が上がるオーラをまとったモンスターの状態で、フロア内にたまに姿を現わす。オーラには赤、青、黄の3種類があり、各色のオーラをまとったモンスターの詳細はP32を参照してほしい。なお、この状態はシレンがオーラ消しの巻物を読むことで解除できる。

かなしばり

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

体が動かなくて何もできない状態。おもにかなしばりの杖や一時しのぎの杖などの効果でこの状態となり、ほかの生物から攻撃されたり、何らかの効果を1回でも受けると解除される。なお、この状態になったのが仲間ならば、シレンが話しかけることでも解除できる。

空振り

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

直接攻撃が必ず空振りしてしまう状態。おもに空振りの札の効果によってこの状態となり、一定ターンが経過すると解除される。ちなみに、この状態が影響するのは生物のくり出す直接攻撃だけで、シレンの飛び道具や技、仲間やモンスターの特殊攻撃には影響しない。

痛み分け

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

痛み分け状態にした側の生物がダメージを受けた際、痛み分け状態にされた側の生物も同じ量だけダメージを受ける状態。おもに痛み分けの杖の効果によってこの状態に変化し、痛み分け状態にした生物、された生物どちらかが倒れるまで効果が持続する。

影縫い

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

移動ができなくなる状態。おもに影縫いのワナや影縫いの札の効果で発生し、一定ターン経過すれば解除される。影縫い状態でも、シレンは飛びつきの杖や場所がえの杖などを使えば移動が可能だ。また、一部モンスターにも特殊攻撃の効果で移動できる者がいる。

仮眠

シレン	仲間	モンスター
×	×	○

居眠りをして行動できない状態。部屋にいるモンスターがたまにこの状態となっていることがあり、シレンが同じ部屋の中で何らかの行動をとるとランダムで解除される。後述する睡眠状態と違ってモンスターの頭上に「zzz」と表示されず、見分けるのは容易だ。

狂戦士

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

思うように移動できなかったり、手近な生物に見境なく攻撃してしまう状態。おもに狂戦士の札の効果によってこの状態となり、一定ターンが経過すると解除される。シレンがこの状態になると一時的に操作不能となり、状態変化が解除されるまでは勝手に行動する。

※○はその状態に変化する、×は変化しないことを表す

強烈痛み分け

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

強烈痛み分け状態にした側の生物がダメージを受けた際、強烈痛み分け状態にされた側の生物が、その2倍のダメージを受ける状態。おもに祝福状態の痛み分けの杖の効果でこの状態となり、状態変化させた生物、された生物どちらかが倒れるまで効果が持続する。

強烈かなしばり

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

体が動かなくなり何もできない状態。祝福状態のかなしばりの杖や、同じく祝福状態の一時しのぎの杖などの効果でこの状態となり、ほかの生物の攻撃や何らかの効果を2回受けると解除される。なお、この際の攻撃は、たとえ空振りしても1回とカウントされる。

空腹

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

シレンの満腹度が0になり、上下の画面に映し出される各種ウインドウが黄色く表示された状態。この状態になると、シレンが1回行動するごとにシレンのHPが1ずつ減っていく。食べ物を食べる、草を飲むなどでシレンの満腹度が1以上になれば解除される。

ゲージ消失

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

シレンの現在のHP、満腹度、状態変化が確認できない状態。基本的にはゲージ消失のワナの効果でこの状態となり、100ターン経過で解除される。ちなみに、下画面ではHPや満腹度などの情報が表示されなくなり、上画面のステータスは「？？？」と表示されてしまう。

攻撃力アップ

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

攻撃力が上がった状態。パワーアップ草の効果やシレンが仲間のエドナ(→P41)に話しかけるとこの状態となり、イカリ状態と共存する。一定ターンの経過で解除されるが、エドナと話してこの状態になった場合は、次のフロアに移動するまで効果が持続する。

攻撃力ダウン

シレン	仲間	モンスター
×	○	○

その生物の攻撃力が下がった状態。仲間やモンスターに、毒草や毒矢などが当たるとこの状態になり、シレンが次のフロアに移動するまでは効果が持続される。なお、シレンは毒を受けてもちからの値が1ずつ下がる効果となるため、この状態になることはない。

混乱

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

直接攻撃や移動をした際、ランダムな方向に行動してしまう状態。おもに混乱草や回転板のワナの効果でこの状態となり、一定ターンの経過によって解除される。ただし、飛び道具や技、杖などの攻撃は、通常どおり指定した方向に行なえる。

睡眠

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

眠って何もできない状態。おもに睡眠草や睡眠の札の効果でこの状態となり、一定ターン経過すると解除される。なお、類似する状態変化にバクスイ状態があるが、そちらは睡眠状態と比較して長時間眠ったあとの生物が、起きた際に倍速状態となる効果だ。

スリップ

シレン	仲間	モンスター
×	×	○

体勢が崩れて行動できないうえに、直接攻撃で受けるダメージが約2倍になってしまう状態。基本的にはバナナの皮を踏んだモンスターがこの状態となり、5ターン経過すると解除される。バナナの皮の具体的な使い方は、P58を参照してほしい。

成長

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

シレンが装備する武器や盾の成長度が上がりやすくなる状態。基本的にはシレンが成長の種を飲むとこの状態となり、100ターン経過するまで効果が持続する。武器と盾のレベルアップについてはP53を参照。なお、この状態中に武器や盾を替えても効果は消えない。

ゾワゾワ

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

自分の背後が気になって、直接攻撃や飛び道具、杖の魔法弾、技などのあらゆる攻撃が、指定したほうと逆の方向にくり出されてしまう状態。おもにゾワゾワの札やゾワゾワの巻物の効果でこの状態となり、一定ターンが経過すると解除される。

鈍足

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

体が重くなって2ターンに1回しか行動できなくなる状態。おもに鈍足のワナや毒草などの効果でこの状態となり、一定ターンが経過すると解除される。なお、モンスターが毒草や鈍足の札などの効果を受けた場合、そのモンスターは永久に鈍足状態になってしまう。

※○はその状態に変化する、×は変化しないことを表す

倍速

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

体が軽くなって1ターンに2回行動できる状態。おもにすばやさ草の効果や、シレンが仲間のエドナに話しかけることでこの状態となり、一定ターンが経過すると解除される。なお、倍速の効果はシレンや仲間とモンスターとで異なる。詳細はP23を参照のこと。

ピンチ

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

シレンのHPが残り少なくなり、上下画面の各種ウインドウが赤く表示された状態。シレンのHPが29%以下になるとこの状態となり、ターンの経過でHPが自然回復したり、薬草や背中の壺などを使ったりしてシレンのHPが30%以上に回復すると解除される。

防御力アップ

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

防御力が上がった状態。シレンが仲間のエドナに話しかけるとこの状態となり、次のフロアに移動するまで効果が続く。なお、この状態で軽減できるのは、相手の直接攻撃とボウヤカート種のモンスターなどが撃つ矢による攻撃だけで、それ以外の攻撃には効果がない。

無気力

シレン	仲間	モンスター
×	○	○

仲間やモンスターの気力がなくなって行動できなくなる状態。おもに物忘れの草の効果や、シレンの使う技の追加効果などでこの状態となり、一定ターンの経過で解除される。なお、シレンが物忘れの草を飲んでも別の効果が働くため、シレンはこの状態にはならない。

メッキ

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

シレンがメッキされた状態で、いっさいのダメージを受けなくなるとともにワナの効果も防げる。シレンがダンジョン内を徘徊しているメッキー(→P43)に話しかけ、自身にメッキがけしてもらうとこの状態となり、何度か攻撃やワナを受けると解除される。

やりすごし

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

生物が壺の中に隠れた状態。行動できないがモンスターに気づかれなくなる。やりすごしの壺の中に入るとこの状態になり、それがシレンの場合は一定ターンの経過で解除される。仲間とモンスターの場合は、壺に攻撃か何らかの効果を1回受けると解除となる。

バナナ

シレン	仲間	モンスター
○	×	×

体がバナナになり、道具や技を使えなくなったうえで武器と盾も未装備扱いになる。この状態で、シレンが爆発に巻き込まれたりデロデロのワナを踏むと倒れてしまう。おもにバナナのワナやモンスターの特殊攻撃でこの状態となり、一定ターンの経過で解除される。

封印

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

飲む、食べる、技を使う、杖を振る、仲間と話すなどの行動ができなくなる状態。仲間やモンスターの場合は備わっている特性が発揮されなくなり、特殊攻撃が封印される。おもに封印の杖や封印の札などの効果でこの状態となり、一定ターンの経過で解除される。

身代わり

シレン	仲間	モンスター
×	○	○

シレン以外の生物がシレンそっくりとなり、モンスターから攻撃される状態。この状態になるとその生物は特殊攻撃ができなくなり、移動や攻撃の方向も定まらなくなる。おもに身代わりの杖を振られた相手がこの状態となり、一定ターンの経過で解除される。

無敵

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

直接攻撃や特殊攻撃、道具、技などの種類を問わず、いっさいのダメージを受けなくなる状態。おもに無敵草の効果でこの状態となり、一定ターンの経過で解除される。なお、無敵状態とはいっても、状態変化や吹き飛ばしなどの効果は通常どおりに発生する。

目つぶし

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

下画面が真っ暗になり、シレンの姿とステータス、メッセージ以外が表示されなくなる状態。おもに目つぶし草の効果やモンスターの特殊攻撃でなり、一定ターンの経過で解除される。なお、シレンがこの状態で攻撃を受けると相手の名前は「何者か」と表示される。

よく見え

シレン	仲間	モンスター
○	○	○

姿の見えないモンスターや、フロア内の見えないワナが見えるようになる状態。おもにめぐすり草の効果でこの状態となり、次のフロアに移動するまで効果が持続する。なお、仲間とモンスターにめぐすり草を投げ当ててもこの状態となるが、特別な効果はない。

※○はその状態に変化する、×は変化しないことを表す

旅の協力者たち

シレンとともに戦ってくれる仲間と、ダンジョン内でシレンを手助けしてくれる通行人。以降では、そんな旅の協力者たちを紹介しよう。

仲間の加入

エンディングまでにシレンの仲間となる者は6人。特定の条件を満たすことでいっしょに旅することができ、シレンと同様、モンスターを倒して経験値を得るとレベルアップする。仲間がいてもシレンが獲得できる経験値は変わらないので、なるべく多くの仲間を同行させたい。ただし、モンスターが仲間を倒してしまうとレベルアップするため、定期的に仲間に話しかけて、弱っているようならば薬草を投げてHPを回復してあげよう。なお、仲間のレベルはシレンがダンジョンを出ても維持される。

連れ歩けるのは3人まで。それ以上加えようとすると誰と別れるかを選ぶことに。

ミリィ

仲間にする方法	
初加入時	岩場(→P71)に入ったことのある状態でゴンチキ村から出ようとした際に発生するイベントを見たあと、その村の宿屋にいるミリィと話す。
2回目以降	ボロンガ村の酒場、道中の村、ダンジョンのいずれかにランダムで現われる彼女に話しかける。

二丁拳銃による遠距離攻撃が魅力

二丁拳銃の使い手のミリィは、一度の行動でモンスターに2回攻撃できる。さらに、1回目の攻撃で相手を倒せた場合、2回目に別の相手を攻撃することも可能だ。拳銃による攻撃ダメージも、ミリィのレベルが上がることで増えていく。ただし夜のダンジョンでは、遠距離攻撃ができなくなり与えられるダメージも一律1に。攻撃も1回しかできなくなる。

ミリィがLv7以上になると、1ターンの攻撃回数が4回に。

エドナ

仲間にする方法	
初加入時	ラクタタ村の村長と会話し、ボロンガ村の酒場にランダムで現われる人物からエドナの情報を聞いたあと、砂浜に行きイベントを見る。
2回目以降	ボロンガ村の酒場、道中の村、ダンジョンのいずれかにランダムで現われる彼女に話しかける。

夜のダンジョンで大活躍！

昼のダンジョンでは直接攻撃しかできないが、エドナに話しかけるとひとつのフロアにつき1回、シレンを攻撃力アップ、防御力アップ、倍速のいずれかに状態変化させてくれる。どれもシレンにプラスとなる効果なので、新たなフロアを訪れたらまず彼女に話しかけよう。また、夜のダンジョンでは光の矢という彼女固有の技でモンスターを攻撃してくれる。

光の矢は前方に無制限で貫通し、しかも無限に放つことができる。

ガルウィン

仲間にする方法	
初加入時	シレンがダンジョンで倒れてボロンガ村に戻ることを5回くり返すとイベントが発生。その後、酒場にいるガルウィンに話しかける。
2回目以降	ボロンガ村の酒場、道中の村、ダンジョンのいずれかにランダムで現われる彼に話しかける。

総合力は仲間の中ではピカイチだが

ガルウィンは、ラム酒を投げることでモンスターをゾワゾワ状態や混乱状態などにする特技を持つ。また、ズバ抜けた攻撃力を誇り、HPが高いうえに打たれ強いので、戦いにおいてはとても頼りになる存在だ。しかし、方向音痴の彼は、次のフロアに移動した際に突然いなくなってしまうことがあり、そうなると、その冒険中は戻ってこない。

ラム酒が当たった相手に現われる効果はランダムで変化する。

サルマイチロウ
サルマジロウ
サルマサブロウ

仲間にする方法	
初加入時	まず、モンキービレッジ到達後にダンジョンにランダムで出現するサルマジロウに話しかけ、兄弟を捜してくれという頼みを引き受ける。次に、ダンジョンにランダムで現われるサルマイチロウと話したあとに薬草を渡す。そのあと次のフロアに進んだ際にランダムで入れる"隠れ穴"で、モンスターに襲われているサルマサブロウを助ければ、以後ダンジョン内にランダムに出現する3兄弟に話しかけて仲間にできる。
2回目以降	ボロンガ村の酒場、道中の村、ダンジョン内に個別でランダムに出現する彼らに話しかける。

シレンの行動をまねて攻撃！

サルマ3兄弟共通の特徴として挙げられる物まねは、シレンがサルマ3兄弟と隣接している場合に、シレンが行なった攻撃を、シレンとは逆の方向に向けて模倣するというものだ。たとえば、シレンが上方向に直接攻撃したら彼らは下方向に直接攻撃し、シレンが右方向に道具を投げれば彼らは左方向にシレンの投げた物と同じ道具を投げる。

彼らの投げる道具は、シレンとモンスター以外の生物には当たらないのが特徴で、その攻撃範囲はシレンが遠投の腕輪を装備して道具を投げたときと同じく前方に無制限ととても広い。ただし、彼らの投げる道具はいずれも壁を貫通して消滅するため、投げた道具をシレンが拾って道具を増殖させることはできない。また、彼らがまねする行動は、直接攻撃、飛び道具を使う、杖を振る、巻物を読むといったシレンの攻撃行動のみで、草を飲んだり食べ物を食べたりといった非戦闘的な行動はまねしない。さらに夜のダンジョンでシレンが技を放った場合、彼らもそれをまねしようとするが、自身が技を使えないために必ず物まね失敗となってしまうことに注意しよう。

物まねという共通点のほかに、彼らは個別に特徴を備えている。サルマイチロウは弟たちと比べてやや攻撃力が高く、物まねで直接攻撃させたり矢を撃たせるとモンスターに大ダメージを与えてくれる。サルマジロウはほかの兄弟よりやや防御力が高く、サルマサブロウはHPがずば抜けて高いのが魅力だ。そのため、3兄弟の中では、攻撃力重視ならばサルマイチロウ、倒れにくさを重視するならばサルマジロウかサルマサブロウを仲間にするといい。

向き合って薬草を投げると投げ返してくれる。HP回復に便利。

ダンジョン内の通行人

村や宿だけでなく、ダンジョン内でも島の住人と遭遇できる。これらの人物は通行人と呼ばれ、話しかけるとシレンを手助けしてくれることがある。誰と遭遇できるかは運次第だが、なかにはシレンがダンジョンの一定フロアまで到達することで出現する者もいる。多くの通行人に会いたければ、とにかくダンジョンの奥に進むことだ。

一時的にシレンに同行してくれる通行人もいるが、仲間のような戦闘能力はない。

通行人の一例

おばさん(バーゲン・ハンター)

要求された金額を渡すとバーゲンで道具を買ってきてくれるおばさんで、道具は別のフロアで再会した際にもらえる。さきにボロンガ村の酒場で彼女の噂を聞いておこう。

鍛冶営業、鍛冶職人

1000G渡すと武器か盾どちらかひとつを強化してくれる。鍛冶職人からはその場で強化した道具を受け取れるが、営業からは別フロアで再会した際に預けた道具を受け取る。

風の宿の男、子、爺、娘

風の宿に住んでいた人で、故郷に帰りたがっている。この人たちにシレンが同行して故郷に連れていってあげれば、風の宿の新たな施設が利用できるようになるのだ。

行商人

村や宿のお店と同様に道具を売ってくれる放浪の商人。その品揃えは会うたびに異なり、何度も会って商品を購入していると、ダンジョン内にお店を構えるようになる。

じじ(道具成長の鉄人)

武器や盾を預けると、無料で成長度(→P53)を大幅に上げてくれる親切なお爺さん。なお、成長度の上がった道具は、その後、別のフロアで再会した際に受け取れる。

なぞの人(マダム・アテスカ)

なぞの占い師で、会うたびに姿が変わる。占いの結果次第で次のフロアの内容が変化し、結果がよいと役に立つ道具が拾えるが、悪いとモンスターハウスに遭遇するハメに。

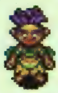
ハグじい

目が見えなくて困っているお爺さん。めぐすり草を投げ当てると目が見えるようになり、お礼にシレンをハグして最大HPを10、まれに20も上げてくれる。

運びマン、運びマンエース

蔵とダンジョンを行き来する人物。運びマンは蔵から道具を1個取り出して別のフロアで再会したときに渡してくれ、運びマンエースは道具を1個蔵に持ち帰ってくれる。

メッキー



2000G渡すと1回だけメッキをかけてくれる人物。メッキの対象は武器と盾どちらかひとつかシレン自身で、シレン自身を選択した場合はシレンがメッキ状態となる。

技の初級マスター、中級マスター、上級マスター

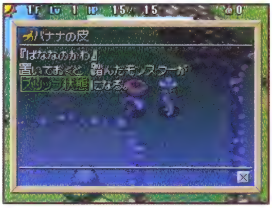
シレンの使う技を教えてくれる人物。ひとりのマスターから複数の技が学べ、会うたびに違う技を教えてくれる。なお技を習得後に話せば、教えてもらった技を宿せる。

道具の活用方法

さまざまな効果を生み出す道具はダンジョン探索の必需品。ここでは道具の種類や強化、合成の仕組みなどをしっかり学んでいこう。

道具の基本

ダンジョンで拾ったりお店で買うなどして入手できる道具は、以下で紹介する13種類に分類されるが、これらは武器、盾、腕輪などのシレンが装備することで効果を発揮する装備品と、食べ物や草などの装備しなくても使える道具のふたつのカテゴリーに大きく分けられる。シレンは装備品を含めて道具を最大24個まで持てるが、この数は多いようで意外と少ない。あまり必要でない道具は捨てて、必要な道具だけを残しておける、やりくり上手にならないと冒険は困難なものになる。



道具を入手したらまず説明を読んでおこう。緑字の単語を選べば解説を見られる。

武器

戦いに必須となる武具

モンスターを直接攻撃するための道具で、シレンの右手に装備する。強化することによって強さを上げられ、合成で新たな印をつけることも可能だ。装備をして直接攻撃するのが基本的な使用方法だが、モンスターに投げ当ててもダメージが与えられる。その場合、武器の強さが高いほどダメージも大きくなる。

使い続けることでレベルアップさせることも可能。詳細はP53を参照。

松明

夜の冒険の必需品

明かりを灯すための道具。装備すると、夜の暗闇を照らしてシレンの周囲が見られるようになり、夜のモンスターから直接攻撃された際のダメージを減らせる。高価な松明ほど照らす範囲が広くなるが、武器と同時に装備できないうえに、一度装備を外すとその松明は消滅してしまう。必ず2～3本の予備を持ち歩きたい。

松明の明かりは時間が経過すると小さくなり、やがて消えてしまう。

盾

身を守る唯一の防具

モンスターから直接攻撃された際のダメージを減らせる道具で、シレンの左手に装備する。武器と同じように、強化や合成をしたり、レベルアップさせたりすることも可能。装備して使うのが基本だが、モンスターに投げ当てればダメージが与えられる。その場合、盾の強さが高いほどダメージも大きくなる。

灯火の盾は、ほかの道具を燃やして松明と同じ効果を生む特殊な盾。

腕輪

装備している限り効果が持続する

シレンが装備することで、さまざまな特殊効果が発揮される道具。通常、腕輪はひとつしか装備できず、装備しているあいだは効果が持続する。ただし、武器と盾の組み合わせによっては共鳴が起こって、ふたつの腕輪を同時に装備することが可能になり、より探索がしやすくなる。装備品の共鳴についてはP54を参照。

たとえば、しあわせの腕輪ならばシレンが行動するたびに経験値が入る。

草

飲んだり投げたり用途は幅広い

シレンが飲むか、生物に投げ当てることで、さまざまな効果を発揮する道具。効果は道具を確認すればわかるが、ちからの草やめぐすり草のようなプラスの効果のあるものはシレンが飲み、混乱草や睡眠草のようなマイナスの効果があるものはモンスターに投げよう。どの草も、飲めば効果に加えて満腹度が5回復できる。

種も草の一種。シレンのステータスを上げる効果を持つものが多い。

巻物

多彩な効果を生み出す魔法の巻物

おもに読んで効果を発揮する道具だが、投げて使うものや、床に置いて使うものなど使い方はさまざま。ちなみに、水グモの腕輪を装備してシレンが水地形を通ると、壺に入っていない巻物がぬれた巻物になって使用できなくなることがあるが、この場合、別のフロアに移動すると乾いてもとに戻ることがある。

夜のダンジョンは暗いため、松明を装備しないと巻物が読めなくなる。

壺

別の道具を中に入れられる

おもに中に道具を入れて使用し、道具の入らない壺は押したり水を汲んだりして使う。その効果はさまざまだが、いくつ道具が入るか(何回使えるか)は名前の横に数字で示される。もちろん壺の中に壺は入らない。保存の壺以外は中の道具を自由に取り出せず、取り出すには、壁に投げ当てるなどして壺を割る必要がある。

水を汲んだあとにその水をかけられる壺や、投げると爆発する壺もある。

杖

飛び出す魔法弾が効果を生み出す

振ることで効果が発揮される道具で、シレンの前方に魔法弾が飛び出し、壁や生物などに当たると効果が得られる。使用できる回数は杖の名前の横に数字で表示されている。モンスターに使うことでシレンが不利になる効果もあるので、効果を確認してから振ろう。また、一部の杖は持っているだけで効果を発揮する。

杖そのものを投げても効果を発揮。使用回数が0になったら投げるといい。

札

対象の周囲も巻き込み可能

飛ばすことで効果が発揮される道具。シレンの前方に飛んでいった札が生物に当たると効果が現われる。効果は、睡眠や混乱などの状態変化を引き起こすものが中心だ。当たった場所の周囲1マスにも効果が及ぶため、モンスターが密集している場所を狙って飛ばすといい。使用回数は名前の横に数字で表示される。

複数のモンスターに効果を与えるには、中心付近を狙うのが効果的。

食べ物

シレンの満腹度を回復

シレンが食べると満腹度を回復できる道具。その中でもバナナは完熟するほど回復量が多くなるのが特徴だ。満腹度が完全に回復している状態で、くさったバナナとダイエットバナナ以外の食べ物を食べると、満腹度の最大値を増やすことも可能。なお、バナナを食べたあとは皮が残る。使用方法はP58を参照のこと。

バナナはフロアを移動すると熟していく。食べごろを逃さないように。

矢

一直線に進む飛び道具

遠距離から攻撃できる道具のひとつで、名前の横に表示された数だけ撃つことができる。攻撃範囲は基本的にシレンの前方10マスまでで、それまでに生物に当たればダメージを与えられ、壁に当たればそこで止まる。ただし、銀の矢だけは生物や壁などに当たっても、そのまま止まらず無制限に貫通していく特徴がある。

装備すればLボタンで撃てる。道具リストを開く必要がないので便利。

石

山なりの軌道を描く飛び道具

矢と同様に遠距離から攻撃できる道具で、名前の横に表示された数だけ投げられる。装備後にLボタンで投げられるのは矢と同じだが、攻撃範囲がシレンの前方3マスまでに限定される。直線的に進む矢と違って山なりの軌道を描くため、対象との間に壁があってもそれを越えて命中させられるという利点がある。

デブータの石は特殊で、3マス先までにいるモンスターに追尾して当たる。

その他

ギタンは攻撃にも使える

その他の道具に該当するのはギタンのみ。普通に拾うと所持金に加算されるが、ダッシュ移動しながら進むと落ちているギタンに乗ることができる。その状態で「足元」メニューから投げるのコマンドを選べば、シレンの前方にギタンを投げられ、生物に当たった場合には投げた金額の10分の1のダメージを与えられる。

ギタン袋に乗ってから保存の壺に入れれば、ギタンを持ち歩ける。

風来秘録 バナナ四変化!?

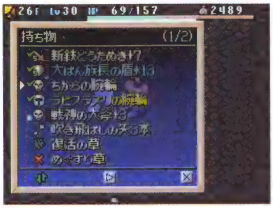
満腹度を回復できるバナナは、シレンが持ったまま次のフロアへ移動すると熟していく。熟しすぎるとくさったバナナになるので、それまでに食べるか、完熟バナナになるのを待って保存の壺に入れよう。壺に入れておくと、そのあいだは熟さなくなる。また、爆発やドラゴンの炎を受けると、壺の外のバナナはすべて焼きバナナ(→P111)になる。

フロア移動によるバナナの変化

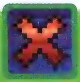
青いバナナ → 黄色いバナナ → 完熟バナナ → くさったバナナ

道具の状態

ダンジョンで拾ったり、モンスターが落としたりする道具の中には、通常と異なる状態に変化しているものもある。そういった道具は未識別(→P49)でない限りは名前の横にアイコンが表示されるので、ひと目でどのような状態かを判断することが可能だ。以下ではそれら道具の4つの状態変化が、どのようなものかを解説しよう。

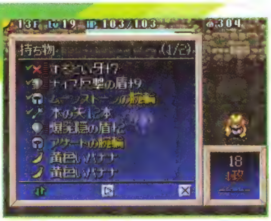


アイコンはこのように表示される。なお、タグ状態だけはほかの状態と共存できる。



道具封印

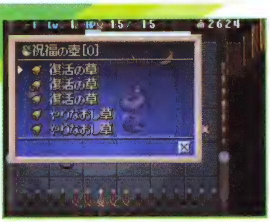
道具の効果が封印された状態。松明は装備できなくなり、草や巻物などは使えない、壺は道具を中に入れられないなどのさまざまな不利な影響を受け、生物に投げ当てたとしても2ダメージしか与えられない。解呪屋に頼むか、おはらいの巻物を使うなどで解除できる。



武器と盾は特殊能力や印の効果が発揮されなくなるが、強さはそのまま。

祝福

祝福された状態。武器や飛び道具はより大きなダメージを与え、盾は通常よりダメージを減らせるようになる。草、巻物、杖、食べ物などは、使ってもなくならなかったり効果が2倍になるなど通常よりすぐれた状態になるが、使うと一定の確率で解除される。

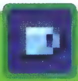


祝福の壺に道具を入れると、その道具を祝福状態にすることができる。

呪い

呪われている状態。この状態の道具を装備すると外せなくなってしまう。特殊能力や印の効果は通常どおり発揮できるが、呪われたマイナス効果のある装備品が外せないのは厳しい。道具封印と同様に解呪屋に頼むか、おはらいの巻物などで解除しよう。

呪い状態の武器を装備していると、夜になっても松明を装備できない。



タグ

タグがついた状態。この状態の道具を失っても、ゴンチキ村の見張り番に届けられる。ただし、合成の素材にしたり、変化の壺に入れたり、村で捨てたりした道具は届けてもらえない。お店や見張り番でタグを消したり、一度落とし物として引き取ると状態は解除される。

村にあるお店か見張り番で、武器と盾にタグをつけることができる。

未識別の道具

ダンジョン内の床に落ちている道具やお店に売り出されている道具の中には、名前が黄色い文字で表示された未識別の道具が混じっていることがある。未識別だと下記のような情報がわからないままで道具の使い勝手も悪くなるため、早めに識別しておきたい。道具を識別するには識別の巻物や識別の壺を使うのが基本だが、蔵の壺で蔵に送る、ボロンガ村に持ち帰るなどの方法でも識別が可能だ。

なお、エンディングまえに未識別の状態で入手する可能性がある道具は、武器、松明、盾、腕輪の4種類のみ。それ以外は最初から識別された状態で手に入ることを覚えておこう。

腕輪以外は装備すれば識別できる。だが、呪われていると外せなくなるので危険。

未識別だとわからない情報

武器

強化値（→P50）が不明となり、道具の状態が道具封印や祝福、呪いになっているかどうかが判断できない。

松明

状態が道具封印や祝福、呪いになっているかどうかが判断できない。

盾

武器と同様に、強化値が不明となり、状態が道具封印や祝福、呪いになっているかどうかも判断できない。

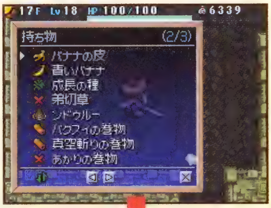
腕輪

名前が正しいものではなく宝石名で表示され、状態が道具封印や祝福、呪いになっているかどうかも判断できない。

風来秘録 道具に化けるモンスター！？

ダンジョンの床に落ちている道具の中には、ンドゥバ種のモンスターが擬態しているものもある。この種族が化けた道具は、一見しただけではほかの道具と区別がつかず、拾ったあとで道具コマンドの説明を見て効果を確認することはできる。しかし、シレンがその道具を使う、壺に入れるなどした瞬間にモンスターは正体を現わし、シレンに対して先制攻撃を加えてくるのだ。

ンドゥバ種が化けているかどうかを見分けるのは難しいが、ラ・フェリエール遺跡に出現するンドゥルーや闇ンドゥルーが化けていた場合なら、識別の巻物を使う、次のフロアに移動するなどで見分けることが可能だ。見分けたあとは、ンドゥルーなら夜に、闇ンドゥルーなら昼に投げれば、戦わずに消滅させられるので試してみよう。



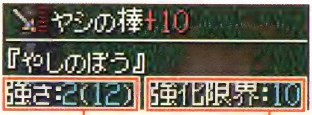
見分けるとこんな形で表示される。投げる時間を間違えると……。

その瞬間にモンスターが出現。先制攻撃を受けてしまうのだ。

道具の強化

強化できる道具は武器と盾のみ。武器と盾には強化限界というものがあり、この数値まで強さを上げることができる。たとえば、ヤシの棒はもともとの強さが2しかないが強化限界は10。限界まで鍛えて強化値を10にすれば、もともとの強さ2に強化値の+10が加算されて強さ12の武器となる。ダンジョンの最深部に出現する強力なモンスターと戦う際は、なるべくこのような強化した武器や盾を用意しておきたい。以下でおもな強化方法を紹介しているので、これを参考に装備を強化しよう。

強化関係の情報の見方



【武器の強さ】 左の数字が武器のもともとの強さ、カッコ内の数字が強化後の強さを示している

【強化限界】 武器をどれだけ強化できるかを示している。写真のように数値が10の場合は最大で+10となる

強化の仕組み

おもな強化方法

鍛冶職人に頼む

鍛冶職人にギタンを支払えば、武器や盾を強化できる。上がる強化値は通常1だが、まれに3上がることも。ちなみにダンジョン内にしか出現しない鍛冶営業に頼むと7上がる。

巻物を読む

天の恵みの巻物で選択した武器をひとつ、地の恵みの巻物で選択した盾をひとつ強化できる。どちらの巻物も通常は1しか強化値が上がらないが、まれに3上がることもある。

????に入れる

エンディング後に入手可能なある道具に武器や盾を入れ、ダンジョンで次のフロアに移動すると、その道具を強化できる。フロアを移動するごとに、壺の中の道具の強化値が1増える。

強化値の低下とその予防

冒険中に武器と盾の強化値が下がってしまう原因には、おもに右の4つが考えられる。このうち、モンスターの特殊攻撃、サビのワナ、津波によって強化値が減ってしまう現象は"サビる"と呼ばれ、????の効果によって強化値が下がることとは区別される。なおサビは、メッキの巻物を使うか合成で<サビよけ>の印をつければ予防できる。

強化値が低下するおもな原因

- ミドロ種のモンスターの特殊攻撃を受ける
- サビのワナを踏む
- エンディング後のアクシデント、津波にあう
- ????に道具を入れ、次のフロアに移動

道具の合成

合成とは、ふたつ以上の道具をかけ合わせて強力な道具を作り出すこと。合成の壺の中に道具を入れて行なうのが一般的で、その際の細かいルールは右のとおりだ。合成するとあとから入れた補強用の素材となる道具は消滅し、たとえタグがついていたとしても二度と取り戻せなくなる。そのため、合成の壺に入れるベースと素材の順番を間違えないように注意したい。なお、ダンジョンに出現するマゼルン種のモンスターを利用しても合成は行なえる。やり方は、合成したい道具を順番に投げてマゼルンに飲み込ませ、そのあとに倒すだけ。その後、合成済みの道具がマゼルンのいた床の上に落ちる。この方法を利用すれば、一部の草や杖などを武器や盾を合成する際の素材とすることもできる。

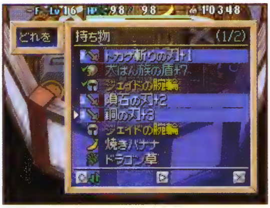
合成の基本ルール

- 武器と武器、盾と盾、杖と杖の組み合わせのみ合成できる
- 最初に入れた道具をベースに、2番目以降に入れた道具が補強用の素材になる
- 素材は合成が行なわれた時点で消滅する
- 道具封印、祝福、呪い状態の道具を合成に使用した場合、合成後の道具は最後に入れた素材と同じ状態になる
- 合成すると、素材についていたタグは消える

マゼルン種のモンスターに道具を投げても合成が可能！

武器、盾の合成

武器や盾同士を合成する場合、完成品の強化値は、ベースと素材の合計（ただし強化限界が上限）となる。鍛冶職人に大金を払って何度も強化してもらうより、手早く鍛えられるのが利点だ。なお、素材となった武器や盾が特殊な能力を備えていた場合、完成品にその特殊能力が受け継がれることがある。こういった現象についてはP52を参照。



壺に道具をまとめて入れる際は入る順番が表示される。合成まえに再確認を。

武器（盾）の合成例

【ベース】		【素材】		【完成品】
獣の牙+4	＋	銅の刃+6	→	獣の牙+10

杖の合成

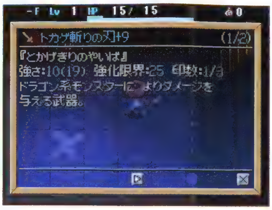
杖の合成は、下記のように同じ名前の杖同士でしか行なうことができない。使用回数がベースと素材の使用回数の合計の値になるため、同じ杖をこまめに合成してまとめてしまえば、同じ効果の杖を何本も持たずに済む。とはいえ、合成の壺は手に入りにくいので、なるべくなら武器や盾のほうを優先して合成したいところ。ちなみに、杖の使用回数の最大値は99となっている。

杖の合成例

【ベース】		【素材】		【完成品】
吹き飛ばしの杖(1)	＋	吹き飛ばしの杖(4)	→	吹き飛ばしの杖(5)

特殊能力、印の合成

武器や盾の中には、特定タイプのモンスターに大ダメージを与えたり、満腹度が減りにくくなるなどの特殊能力を備えたものがある。この能力は合成で素材から完成品に受け継がせることが可能で、受け継がれた能力は印という形で道具に刻まれる。ただし、刻める印の数は武器や盾に設定された印数まで。それ以上合成しようとしても強化値が加算されるだけで印は刻まれないので要注意。鍛冶職人に頼んで、不要な印を消してから合成したい。



刻める印の数は各道具の説明で見られる。また、印を刻んだ道具は青文字になる。

印の合成例

【ベース】		【素材】		【完成品】
ヤシの棒	＋	トカゲ斬りの刃	→	ヤシの棒
特殊能力：なし		特殊能力：ドラゴン系モンスターに大ダメージ		印＜ドラゴン特効＞：ドラゴン系モンスターに大ダメージ

風来秘録 冒険に役立つ印、不利益となる印

強化した武器や盾に、合成によって多くの印を刻んでおけば、ダンジョン内の探索をより快適に進められる。下の表では、役に立つ印と不利益になる印をいくつかピックアップしてみたので、合成時の参考にしてほしい。ちなみに、冒険に不利益な印が刻まれてしまう武器や盾は、道具コマンドの説明を見るだけですぐにそれとわかる。合成のまえには必ず説明を確認しておこう。

印の一例

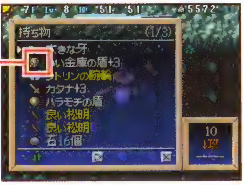
	武器の印		盾の印	
○冒険に役立つ!	＜○○特効＞		＜ハラモチ＞	
	効果	特定の系統のモンスターに大ダメージを与えられる	効果	腹の減る速度が半分になる
	能力を備えた武器	トカゲ斬りの刃、水斬りの剣など	能力を備えた盾	ハラモチの盾
	＜睡眠＞		＜盗み守り＞	
	効果	直接攻撃した相手をまれに睡眠状態にする	効果	持ち物を盗まれなくなる
	能力を備えた武器	おねむガラガラ	能力を備えた盾	錠前の盾
	＜会心の一撃＞		＜所持金守り＞	
	効果	直接攻撃すると、まれに会心の一撃になり大ダメージを与えられる	効果	所持金を盗まれなくなる
	能力を備えた武器	戦神の斧	能力を備えた盾	金庫の盾
×不利益になる	※エンディングまえは、不利益となる印を持つ武器は出現しない		＜ハラヘリ＞	
			効果	腹の減る速度が倍になる
			能力を備えた盾	重い盾

武器、盾のレベルアップ

武器と盾には成長度というステータスが存在する。成長度は武器と盾の名前の左にあるアイコンで確認でき、これがすべて緑色に変化するとその道具はレベルアップする。レベルアップした道具は名前が変わるほか、基本となる強さや強化限界が上昇し、刻める印の数も増える。さらに、一部の武器や盾が特定のレベルに達すると、新しい印が刻まれることも。つまり、レベルアップさせるほど、より強力な武器や盾になっていくのだ。

成長度は、レベルアップさせたい道具を装備したまま直接攻撃でモンスターを倒すと、少しずつ上昇していく。飛び道具や技でモンスターを倒しても成長度は上げられない。なお、ダンジョン内で出会える道具成長の鉄人に預けると、次に鉄人と出会えたときに成長した道具を受け取れる。運よく見かけたら迷わず預けよう。

アイコンの見方



【成長度】
レベルアップまでの成長の度合い。すべて緑色になればレベルアップとなる

【レベル】
道具のレベル。上限はLv8にあたる「☆」

成長度を上げる方法

- 成長させたい武器や盾を装備し、直接攻撃でモンスターを倒す
- ダンジョンに現われる道具成長の鉄人に頼む

わしが道具成長の鉄人じゃよん！

レベルアップによる恩恵

- 強さが上がる
- 強化限界が上がる
- 印数が増える
- 新たな印が刻まれる

風来秘録 効率よく成長度を上げるには

武器や盾は、レベルが上がるほど成長させにくくなり、普通にモンスターを倒しているだけでは、そのうち次のレベルアップまでに長い時間がかかるようになってしまう。そこで、戦い続けてもなかなか成長度が上がらなくなってきたら、成長の種を使ってからモンスターを倒してみよう。この種を飲むとシレンが成長状態となり、通常よりもはるかに効率よく武器や盾の成長度が上げられるのだ。また、成長度は昼よりも夜のモンスターを倒したほうが上がりやすい。つまり、成長の種を飲んで夜のモンスターを倒せば、かなり成長度を上げられるわけだ。ただし、夜のモンスターは基本的には技でしか大ダメージを与えられないため、共鳴効果(→P54)や、エンディング後に手に入る、とある腕輪を利用し、直接攻撃で夜のモンスターに大ダメージを与えられるようになってから挑戦したい。

効率よく成長度を上げるポイント

- 成長の種を飲む
- 夜のモンスターを倒す

効果は100ターンと長いので、手に入れたら積極的に使おう。

装備品の共鳴

武器、松明、盾、腕輪を特定の組み合わせで装備すると共鳴という現象が起こる。共鳴の効果は組み合わせによって異なるが、その組み合わせで装備している限りは効果が持続する。もちろん共鳴が起こっているあいだも、武器や盾の特殊能力、印の効果は発揮されたままだ。以下に共鳴効果の例をいくつか挙げてみたので、自分でもいろいろ試してみてほしい。ちなみに、装備品が道具封印状態でも共鳴の効果には影響しない。

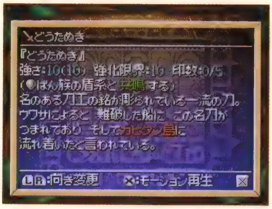
共鳴は2種類の道具の組み合わせが多いが、3種類の組み合わせもあるようだ。

共鳴の例

共鳴効果	装備の組み合わせ		
腕輪をふたつ装備できるようになる	ヤシの棒	+	ヤシの盾
	銅の刃	+	銅の盾
	カタナ	+	鉄の盾
	どうたぬき	+	ばん族の盾
	獣の牙	+	獣の盾
	隕石の刃	+	隕石の盾
	朱剛石の刃	+	朱剛石の盾
ちからの現在値／最大値が3上がる	くすんだ金の剣	+	くすんだ金の盾
武器、盾の強さが3ずつ上がる	トカゲ斬りの刃	+	トカゲの盾
	一ツ目殺し	+	見切りの盾
	三日月刀	+	爆発隠の盾
直接攻撃で与えられるダメージが5上がる	カブラの刀	+	風魔鉄の盾
松明の明かりが部屋全体に届くようになる	松明	+	灯火の盾
反撃の盾の効果ではね返すダメージが2倍になる	反撃の盾	+	ちからの腕輪
しあわせの腕輪の効果でもらえる経験値が増える	福果の盾	+	しあわせの腕輪

風来秘録 道具図鑑をコンプリートするために

道具を最初に入手した際には、その道具は道具図鑑に登録されるが、武器や盾は、レベルごとに別の道具として図鑑に登録されていく。つまり、道具図鑑をコンプリートするためには、すべての武器や盾を最大レベルまで成長させる必要があるのだ。また、装備品を共鳴させたことがある場合、図鑑にその組み合わせと効果が追記される。真の図鑑コンプリートを目指したいなら、共鳴の組み合わせまですべて確認しておかなければならない。



図鑑には道具の由来や伝説が記される。これを見るのも楽しみだ。

冒険の履歴について

トップメニューの冒険の履歴には、シレンが冒険で経験したことが記録される。これを埋めるのも、プレイする楽しみ方のひとつ。

冒険の足跡

冒険の足跡は、トップメニューの「その他」から冒険の履歴を選択した際に見られるメニューのひとつ。ここにはシレンがカヒタン島の冒険で体験したあらゆる出来事が項目別に記録されていく。項目は全部で56種類もあり、その内容は、最高レベルや最大HPといったシレンのステータス関連のもの、1回の攻撃で与えたダメージやひとつのフロアで倒したモンスターの数など最高記録に関するもの、道具図鑑の●●をすべて集めた、といった図鑑の埋まり具合に関係するものなど多岐にわたる。まだ経験できてない項目はリスト上に「??????」と表示されるので、冒険中にいろいろと試して全項目を埋めてみてほしい。なお、冒険の足跡の中には、特定のダンジョンをクリアする、ボスを倒すなどエンディング後でないと埋められない項目が数多く存在する。エメラルドテラスを制覇してエンディングを迎えても、まだまだカヒタン島での冒険を続けられるのだ。

仲間に倒されたのように、意図して狙わないと経験できない項目もある。

最大ダメージは直接攻撃の記録が採用される。道具を投げた際のダメージは無効。

風来秘録 エンディング後にやり込み要素が追加！

エメラルドテラスを制覇してエンディングを迎えると、トップメニューの「その他」から見られる冒険の履歴内のメニューに、新しい項目が追加される。ここには特定の状況下でダンジョンをクリアしてみようといったお題が並んでいるのだが、その内容は、"武器を装備せずクリアしろ！"など困難なものばかり。各お題を選択するとクリアのための詳しい条件を見られるので、挑むまえにまずは確認しておこう。すべて達成するのは至難の業だが、真の風来人を目指すならエンディング後にぜひとも挑んでみてほしい。

ここに項目がひとつ増える。エンディング後に要チェックだ。

多彩な通信機能

DSの通信機能を使えば、プレイヤー同士で助け合ったり、冒険の記録を競ったりできる。通信ならではの遊び方を満喫しよう。

風来救助

たとえシレンが倒れても、風来救助を利用してほかのプレイヤーに助けてもらえば、一度倒れたそのフロアから冒険を再開できる。救助の流れは以降のとおりで、無事救助されれば道具やギタンを失わずに済む。また、それとは反対にほかのプレイヤーの救助に成功すると、ごほうびとして貴重な道具が手に入れられることも。なおこれらの行動は、近隣に住む友達だけでなく、Wi-Fi通信を使えば遠くのユーザーともやりとりできるのだ。

1回の冒険中に助けてもらえる回数は決まっている。エメラルドテラスなら3回。

救助の流れ【救助する場合】

1 救助の依頼を受ける

救助の依頼は、トップメニューの「風来救助」から「救助する」→「救助の依頼を受ける」の順に選ぶと受けられる。受信の方法はDSワイヤレス通信、パスワード、Wi-Fiコネクションの3種類の中から選択可能だ。

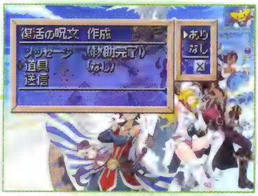
2 救助に向かう

救助へはボロンガ村の救助隊支部から向かう。道具を持ち込むことも可能だが、救助中に倒れると救助依頼を出せず、道具やギタンが失われる点に注意。また、救助は自分が行ったことのあるフロアにしか行けない。

目的のフロアに向かい、倒れているシレンに話しかければ救助完了だ。

3 復活の呪文を送る

救助に成功すると、救助隊支部の救助隊員からごほうびを受け取れる。そのあとはトップメニューで「風来救助」→「救助する」→「復活の呪文を送る」と選び、救助したプレイヤーに復活の呪文を送ってあげよう。



復活の呪文を送る際には、いっしょにメッセージや道具も添付できる。

4 お礼の手紙を受ける

復活の呪文を送ると、トップメニューの「風来救助」で助けた相手からのお礼の手紙を受け取れる。パスワード以外で受け取れば、メッセージや道具付きの手紙を受け取ることが可能。受け取った道具は蔵に入る。

救助の流れ【助けてもらう場合】

1 救助の依頼を送る

トップメニューで「風来救助」→「助けてもらう」→「救助の依頼を送る」と選べば救助を依頼できる。送信方法は救助する場合と同じく3種類から選択でき、パスワード以外ならメッセージの添付が可能だ。

2 復活の呪文を受ける

助けてもらったらトップメニューで「風来救助」→「助けてもらう」→「復活の呪文を受ける」と選び、復活の呪文を受けよう。3種類の受信方法のうちパスワード以外を選べば、メッセージや道具付きで受け取れる。

3 お礼の手紙を送る

救助してもらったあとはトップメニューの「風来救助」→「助けてもらう」→「お礼の手紙を送る」で、救助してくれた人に手紙を送ろう。パスワード以外の方法であれば、お礼のメッセージや道具を添付できる。

救助要請中にも冒険できるが、中断や救助依頼ができないので注意。

復活の呪文を入力すれば、周囲にモンスターがいない状況で再開できる。

風来救助隊支部

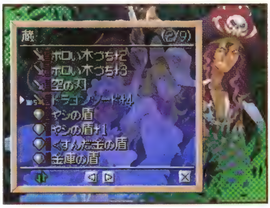
プレイヤーはゲーム開始直後に探索する南の島の小浜(→P64)をクリアした際に、自分がどの都道府県の風来救助隊支部に属するかを選ぶことができ、以降はトップメニューの「風来救助隊●●支部」で支部の様子を見たり、ギタンや道具を寄付したりできる。道具を寄付した場合はその売値に換金され、支部ごとの合計寄付金額が一定以上になると、同じ支部のプレイヤーが助けを求めた際に、救助隊支部が自動で救助してくれるのだ。積極的に寄付して、支部の活動に貢献しよう。

番付

ダンジョンでシレンがとった行動にはすべて得点が設定されており、モンスターを倒したり、次のフロアに進むなどの行動ごとにスコアが加算されていく。トップメニューで「番付」→「風来番付」と選ぶと見られる冒険のスコアでは、これまでの自分のスコアのベスト3を確認できる。さらにそのスコアを「Wi-Fi番付」の「今月の番付」に登録すれば、日本全国のプレイヤーとスコアを競うことも可能だ。

道具交換

トップメニューで「道具交換」を選べば、ほかのプレイヤーとの間で道具の交換ができる。道具交換の際に選べる通信方法はDSワイヤレス通信とWi-Fi通信のふたつ。ただし、Wi-Fi通信を利用する場合は、あらかじめトップメニューで「その他」→「Wi-Fi設定」と選び、交換したい相手を友達リストに登録しておくことが条件になる。



相手に送れるのは蔵の中の道具のみ。あらかじめ交換したい道具を入れておこう。

知ってお得な情報満載！

風来人の知恵袋

システム解説の最後を飾る、冒険でいますぐ使えるお役立ちテクニック集。これを読めば、一流の風来人に近づけること間違いなし！

その1 ナナメ移動を活用しよう！

ナナメ移動は戦いにも応用できる。たとえば、ガラ魔道士やドラゴンなどのモンスターは直線上に遠距離まで届く特殊攻撃をしてくるため、シレンが縦か横、ナナメのラインに並んでいると手痛い攻撃を受けてしまう。しかし、ナナメ移動を活用すれば、相手と直線に並ばないように接近したり、逆に遠くへ逃げることも容易なのだ。

ダメージが大きいドラゴンの炎を受けないよう、ここからナナメ移動で近づこう。

その2 部屋に入ったらまず見渡す！

ダンジョン内の探索は、つねに安全を確認しながら行なうのが基本。そこで、部屋に入ったらまず周囲を見渡し、どこにどんなモンスターがいるか、特殊地形や仕掛けはないかをできるだけ確認していこう。こうしてまえもって危険な場所を察知していけば、複数のモンスターに囲まれるといった危機的状況をグンと減らせるというわけだ。

最初に見渡してモンスターの位置を確認すれば、飛び道具で先制攻撃しやすい。

その3 バナナ・トラップで楽々勝利！

バナナを食べたあとに道具リストを見てみると、バナナの皮が残っているのがわかる。バナナの皮は、持っていても何も効果がなく、モンスターに投げ当てても2ダメージしか与えられない。一見役に立たない道具と思いがちだが、じつは空を飛べる浮遊系以外のモンスターに対してならトラップとして使えるのだ。使い方は簡単で、バナナの皮を床に置き、あとはモンスターが近づいてくるのを待てばいい。モンスターがバナナの皮を踏むと、スリップ状態になって5ターンのあいだ行動できなくなるうえ、このときシレンが直接攻撃をすると、相手に通常時の2倍のダメージを与えることが可能だ。手強いモンスターも、このバナナ・トラップを利用すれば簡単に倒せるので試してみよう。

近づいてくるモンスター。足元にバナナの皮を置いてから1歩下がると……。

モンスターがスリップ状態に。狭い通路や部屋の入口に置くと引っかかりやすい。

その4 食べ物を食べるタイミングを見極める！

満腹度を回復する食べ物はそれぞれ回復量が違う。回復量の低いものから順に、おにぎりと青いバナナが50、焼きバナナが60、黄色いバナナが80、完熟バナナが120という感じだ。残りの満腹度にあわせて効率よく食べたい。なお、くさったバナナは満腹度を30回復できるが、ちからが下がるなどの悪影響を及ぼす。食糧難のときだけ食べよう。

満腹度が最大の状態で一部の食べ物を食べれば、最大値を上げられる。

その5 便利な道具を集めよう！

たった一度の冒険でエンディングまでたどり着くのはかなり難しい。そのため、くり返しダンジョンを探索する中で、役立つ道具を持ち帰ったり武器や盾を強化するなどして、シレンの道具のストックを徐々に充実させていこう。もちろん、失ったときのために蔵に予備を残すことも大切だ。以下では、ダンジョンを探索するうえで、あると便利な道具を優先度順に掲載しているので参考にしてほしい。

優先度順・冒険時に持っておきたい道具ピックアップ！

1 復活の草、やりなおし草

もしシレンが倒れても、その場でステータスを全回復させて復活できる復活の草と、その場で復活するかボロンガ村に戻るかを選べるやりなおし草。このふたつさえあれば、持ち物やギタンを失わずに済むわけだ。

2 脱出の巻物

読むと、冒険で手に入れた道具をすべて持ったままボロンガ村に戻れる巻物。どんなに準備を整えて冒険に挑んでも、ピンチに陥ることはある。村のお店に並ぶことが多いので、売っていたら必ず購入しておこう。

3 強い盾

モンスターから受けるダメージを減らせる盾。とくに直接攻撃が効かない夜のダンジョンでは、武器よりも盾が重要になるため、こちらを優先して強化しよう。エンディングを見るためには強さを40にはしたい。

4 強い武器

昼のダンジョンに出現する強敵を倒すためには強い武器が必要となる。エンディングを見るための強さの目安は30程度。強化値を上げるのはもちろんのこと、特定タイプのモンスターに有効な印も複数刻みたい。

5 食べ物

ダンジョンの序盤ではよく拾えるが、終盤になるほど手に入りにくくなる。バナナは食べたあとの皮も使えるので、何個か持ち込んでおくと安心だ。とくに焼きバナナは、満腹度とHPが回復できるので重宝する。

6 良い松明、すごい松明

夜のダンジョンで必須になる道具。ダンジョン内でよく拾えるが、装備から外すと消滅するので、つねに3〜5本ぐらいは持ち歩きたい。できれば、いちばん照らす範囲の広い、すごい松明を揃えたいところだ。

7 保存の壺

道具をひとつでも多く持つには、この保存の壺が必須と言える。壺に入れた食べ物はくさらず、巻物は水地形に入っても濡れなくなる。ただし、復活の草は壺に入れておくと効果がないので必ず出しておくこと。

8 飛び道具

遠くにいるモンスターを攻撃できる飛び道具は、相手に先制攻撃したいときに有効。お店に並ぶことが少ないため、もし拾えたならダンジョンの序盤ではなるべく温存し、強敵が出現する中盤以降に使い出そう。

9 状態変化させられる巻物、杖、札

モンスターと戦う際、睡眠状態や混乱状態などにしてから攻撃すると反撃を受けにくい。このように、相手の行動を制限できる道具が複数あると、冒険がより楽になる。緊急回避用の道具としても利用可能だ。

10 しあわせの腕輪

装備していると、ダンジョン内でシレンが1回行動するたびにシレンの経験値が1ずつ加算される腕輪。楽にレベルアップできるためかなり重宝する道具だが、入手できる確率はかなり低い。

その6 HPはこまめに回復！

モンスターとの戦いのあとでシレンのHPが減っていると、薬草や弟切草、焼きバナナなどですぐに回復してしまいがち。だが、付近にモンスターがいないなら、移動や足踏みでHPを回復させたほうが道具を節約できる。なお、HPを回復する際はできるだけ広い部屋の中央付近で行なおう。これならば、モンスターが近づいてきてもすぐにわかる。

HPを回復できる道具は、このような危機的状況のときにだけ使いたいところだ。

その7 1対1で戦える状況を作り出そう！

シレンが複数のモンスターに囲まれてしまうと、倒される可能性が高くなる。そのため、ダンジョン内で複数のモンスターと遭遇したときは、1対1の状況に持ち込んでから戦うのが基本だ。もっとも簡単な方法はシレンを通路まで移動させること。通路は生物がひとり通れるスペースしかないため、一度に複数の相手をせずに済む。ただし、挟み撃ちされないように背後には充分に注意しよう。また、ヤリ扉や鉄扉を利用してモンスターの攻撃を回避するのもオススメだ。

部屋の中にどれだけモンスターがいようと、通路に引き込めば1対1で戦える。

その8 技を活用して経験値稼ぎを！

夜のダンジョンでは首飾りに宿した8つの技がシレンの命綱となる。そのため、技の使用回数を回復させるために、すぐ次のフロアへに移動しがちだが、夜のモンスターは昼に比べて得られる経験値が高い傾向があるため、技が残っているなら階段で足踏みしてモンスターを待ち、すべての技を使い切ってからフロアを移動したい。夜のモンスターの落とす道具は必ず祝福状態というのも魅力的だ。

その9 ときには仲間を頼ろう！

何度ダンジョンに挑んでも冒険がうまく進まないときは、仲間を連れてダンジョンに入ってみよう。たとえばミリィを仲間にしている場合、シレンが部屋の中央付近で足踏みしていれば、彼女が近づいてくるモンスターを遠距離攻撃で倒してくれるので経験値稼ぎが楽になる。エドナがいれば、夜のダンジョンでシレンがすべての技を使い切ってしまっても、彼女が光の矢でモンスターを攻撃してくれる。高い攻撃力を持つガルウィンなら、昼のモンスターをなぎ倒してくれるので戦いにおいて心強い。サルマ3兄弟は昼夜問わずシレンの攻撃を逆方向に向けて物まねするため、部屋全体に効果が及ぶ巻物を物まねさせると効率よく戦える。このように仲間のサポートを活用して探索を進めよう。

昼のエドナはシレンの能力を一時的に上げてくれるので、どんどん話しかけよう。

サルマ3兄弟に真空斬りの巻物を物まねさせれば、昼のモンスターを一掃できる。

弐章
ダンジョンガイド
DUNGEON GUIDE

ダンジョンガイドの見方

南海に浮かぶ孤島で始まるシレンの新たなる冒険。弐章ではエンディングまでに登場するふたつのダンジョンの攻略に加え、ボロンガ村にある全42問のパズルダンジョン・石像の洞窟を解くヒントもおまけに掲載。まずは、以下で攻略ページの見方を知ろう。

ダンジョン攻略

❶ダンジョン名
シレンが冒険するダンジョンの名称

❷ダンジョンデータ
そのダンジョンの、スタート時に道具の持ち込みや仲間が同行できるか否かなどの基本ルール、および総フロア数といった基本的な情報を明示している。各項目の詳細は以下のとおり

【レベル】そのダンジョンに入る際のシレンのレベルの引き継ぎ状態を表わす。基本的にはダンジョンの種類を問わず、必ずシレンのレベルが1の状態でスタートとなる

【持ち込み】そのダンジョンに道具やお金を持ち込めるか否かを表わす

【仲間の同行】そのダンジョンを仲間とともに冒険できるか否かを表わす

【昼夜の変化】そのダンジョンに昼夜の変化があるかを表わす。なお、エメラルドテラス内には夜にならないフロアもあるが、ダンジョン全体を通して昼夜が存在すると定義し、「あり」と記載した

【救助回数】シレンがダンジョン内で倒れた際に、ほかのプレイヤーに救助してもらえる最大回数を表わす。たとえば、この数字が「3回」であれば、一度の冒険中に3回までほかのプレイヤーに救助してもらえるということで、この表示が「なし」の場合は救助してもらえないことになる

【フロア数】そのダンジョン全体の階層数を表わす

❸フロア攻略
特定の階層ごとに区切られたフロア名とその概要。なお、階層表記のないフロアは、そのフロアの通称として中継地点（→P11）またはボスフロアと表記した

❹ピックアップ
そのフロアに特殊な地形やワナといった、特徴的な仕掛けがある場合などに特記事項を解説

❺昼モンスター
そのフロア内で昼間に出現する全モンスターを一覧で紹介しつつ、強敵に関しては文章内で対処法を説明した。なお、出現モンスターの一覧は、ゲーム内で見られる図鑑の表示順に並んでおり、名前の末尾は、そのモンスターのデータ掲載ページを表わしている

❻夜モンスター
そのフロア内で夜間に出現する全モンスターを一覧で紹介しつつ、強敵に関しては文章内で対処法を説明している。一覧の見方は❺と同じ。夜にならないフロアでは割愛した

❼ボス攻略
ボスとの戦いについてポイント攻略。詳細は右ページのボス攻略の見方を参照

❽風来秘録
フロア攻略や旅の宿案内の中で、知って得する豆知識がある場合に掲載

ダンジョン攻略[ボス攻略]

❶ボスの容姿
ボスフロアで戦うことになるボスの容姿

❷見出し
ボスの名称。右側の数字は、ボスデータの掲載ページを表わす

❸有効な道具
ボスと戦う際に使用すると有効な道具をピックアップ

❹解説
行動速度や攻撃方法などのボスの特徴を解説したうえで、有効な道具を用いた戦い方をアドバイス

❺そのほかの出現モンスター
ボス以外に出現するモンスターがいる場合に一覧を掲載。モンスター名の末尾の数字は、そのモンスターのデータの掲載ページを表わしている

旅の宿案内

❶村または宿名
エメラルドテラスに点在する村や宿の名称

❷ストーリー解説
おもにその村や宿に至るまでと、その後に続くストーリーを紹介。イベントが発生する場合はその情報も追記した

❸マップ
村や宿の全景図で、各種施設の位置と、その村や宿がどのフロアとつながっているかを明記している。マップ上に引き出された数字と施設の名称は施設解説ページと対応させた。なお、矢印で記された引き出しはマップの出入口であることを示すが、ボロンガ村とシレンが漂着した砂浜を除き、自由に行き来することはできない

❹施設解説
その村や宿に存在する施設の種類と利用条件などの詳細を解説した。施設を示す表示アイコンの種類は右を参照のこと

◎施設アイコンの見方

お店	銀行
蔵	救助隊支部
壺割り屋	倉庫
神殿／解呪屋	技図書館
酒場	宿屋
鍛冶職人	見張り番
おサルのかごや	

レベル	1から
持ち込み	不可
仲間の同行	不可
昼夜の変化	昼のみ
救助回数	不可
フロア数	3F

ダンジョン攻略 1

南の島の小浜

旅の途中に乗っていた船が嵐で難破し、南の島の砂浜に漂着したシレンとコッパ。島で介抱してくれたひとりの少女に風来人だと明かしたことから、シレンの新たな冒険が始まる！

1F ～ 3F 南の島の小浜

シレンたちが打ち上げられた砂浜から、カヒタン島の内部へと続くチュートリアルダンジョン。このダンジョンでは、フロアごとに出現する部屋の数や道具、モンスターが固定化されており、なおかつ部屋間の移動や道具の取得、モンスターへの攻撃などの行動をするごとにコッパからアドバイスがもらえる。そのためクリアは簡単だ。ちなみに、モンスターを倒すとたまにギタンや道具を落とすことがあるので、逃さず拾っておこう。

拾った道具やお金は次のダンジョンへ持ち越せる。取り逃がしのないように。

モンスター 出現するモンスターは2種類

ここで出現するモンスターは、マムルとタネッコの2種類のみ。どちらもHPが少ないこともあり、1～2回攻撃すればすぐに倒せるのだが、もし油断して倒されてしまうと、冒険に失敗したとみなされて最初の砂浜からやり直しになるので注意したい。なお、モンスターから受けたダメージは、わざわざ道具を使わなくてもシレンが移動したり足踏みしても回復できる。1Fの最初の部屋で拾える薬草は、今後のために温存しよう。

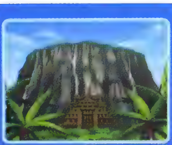
出現モンスター

	マムル P93		タネッコ P93

風来秘録 風来救助隊支部への登録

南の島の小浜をクリアすると4人の島民が現われる。彼らは、見慣れぬコッパとシレンの姿に不審を抱き、どこから来たのか問いかけてくる。このとき島民に答える都道府県名は、風来救助をする際にどの県の支部に所属するかを決める重要な選択になる。一度所属を選んでしまうと、あとから変更することはできないので熟慮して決めよう。

どれを選んでもシレンが島民に捕らわれることには変わりない。



レベル	1から
持ち込み	可能
仲間の同行	可能
昼夜の変化	あり
救助回数	3回
フロア数	36F

ダンジョン攻略 2

エメラルドテラス

島民に捕らえられたシレンたちの身代わりとして、砂浜で出会った少女カミナが牢に入れられてしまう。シレンは彼女を救うために全36Fのダンジョン、エメラルドテラスに挑む！

エメラルドテラスの概要

シレンの冒険の拠点となるボロンガ村の先は、エメラルドテラスと呼ばれる巨大ダンジョンになっている。その構造は下のとおりで特徴がふたつある。まずは、一定の階層ごとに地名がつけられており、地名が変わるとともに景色や特色が変化していくこと。そして、ダンジョンの途中にモンスターの出現しない村や宿、中継地点があるため、冒険の途中で休養したり道具の補給ができることだ。これらの特徴を踏まえたうえで冒険に出かけよう。

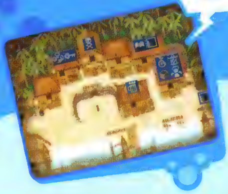
ダンジョンの途中で倒れると、必ずボロンガ村からリスタートすることになる。

エメラルドテラスのつながり

ストーリー本編スタート

フロア	地名	ページ
村、宿	ボロンガ村	P66
1F～2F	草原	P68
3F～5F	クロコダイルスワンプ	P68
村、宿	ゴンチキ村	P69
6F～7F	岩場	P71
8F～10F	スネークホール	P72
11F～12F	樹海	P73
村、宿	ラクタタ村	P74
13F～18F	ラ・フェリエール遺跡／ラ・フェリエール遺跡奥地	P76
村、宿	モンキービレッジ	P78
19F～20F	イーグルヴァリー	P80
21F～23F	溶岩地帯	P80
村、宿	風の宿	P81
24F～26F	デビルズ・ネーブル 悪魔のヘソ	P83
中継地点	デビルズ・ネーブル 中腹	P83
27F～30F	デビルズ・ネーブル	P84
ボスフロア	スカイブリッジ	P85
31F～36F	ゴールド・パレス	P86
ボスフロア	王の間	P87

エンディング



ボロンガ村

シレンや異国からの冒険者が集う活気のある村。施設が充実しているだけでなく、村人たちからは冒険に役立つ知識とサポートが得られる。

ストーリー　神官から課せられた大いなる冒険

カミナのおかげで、村人から一時的に解放されたシレンとコッパ。しかし、村の指導者である神官から、シレン自身が魔物ではない証明をするために、島の奥にある太古の遺跡に眠る秘宝"ジャガーの眼"を取ってこいと言われてしまう。さらには、シレンたちが島から逃げてしまわないようにと、カミナが人質にとられてしまうのだった……。

木の格子がついた牢に入れられてしまったカミナ。彼女を救うべく旅立とう。

マップ

ダンジョンガイド　弐　エメラルドテラス

ボロンガ村

1 お店

お店の商品を買ったりシレンの所持品を売ったりできるほか、この先にあるゴンチキ村に到達後は、道具へのタグの取りつけや取り消しもできるようになる。商品の品揃えは村を訪れるたびに変化するが、その中でも復活の草、やりなおし草、脱出の巻物などの脱出用の道具がよく現われる。

ボロンガ村

2 銀行

手持ちのギタンを預けたり、預けたギタンを引き出せる。初めて預金した際には復活の草がもらえ、預金額が5000Gになるとやりなおし草、10000Gになると白紙の巻物がそれぞれもらえる。シレンが倒れると手持ちのギタンがなくなるため、必要最低限のギタン以外はここに預けておくといい。

ボロンガ村

3 蔵

道具の保存および管理をしてくれる施設で、蔵にある道具を必要に応じて引き出したり、不用品を買い取ってもらえる。預けられる道具の数は最大80個。なお、冒険中に入手できる蔵の壺に道具を入れると、自動的にここへ収納される仕組みだ。

ボロンガ村

4 救助隊支部

ダンジョン内で倒れてしまった、ほかのプレイヤーを助けに行くための窓口。救助の依頼を受けてダンジョンに向かうためには、事前にトップメニューの「風来救助」(→P56)で依頼を受け取っておく必要がある。

ボロンガ村

5 壺割り屋

所持している壺を1個10Gで割ってくれる施設。室内の階段は地下の倉庫につながっており、壺割り屋に頼むと穴から壺が投げ入れられ、壺の中の道具が倉庫に散る。そのため、倉庫の空きがない状態で依頼すると道具が消滅するので注意が必要だ。

ボロンガ村

6 倉庫

道具を室内の床に置くことで保管できる施設で、床一面に最大30個まで置ける。倉庫への出入りは、壺割り屋の中にある階段、もしくは建物の外にある階段から可能だ。ちなみに倉庫、銀行、蔵では、道具やギタンを預けたり引き出しを行なったりすると、室外に出る際に自動でデータがセーブされる。

ボロンガ村

7 神殿/解呪屋

神官が祭祀を行なう神殿。室内にいる神官に話しかけても"ジャガーの眼"を催促されるだけだが、その手前にいる、きとうしに500Gを渡せばお払いができ、壺の中に入っている道具以外の持ち物の呪いや封印状態を解いてもらえる。なお、"ジャガーの眼"を手に入れたあとは施設名が解呪屋になる。

ボロンガ村

8 技図書館

首飾りに宿す技の変更や、習得済みの技の一覧の確認ができる施設。ただし、この先にあるゴンチキ村に到達するまで利用することはできない。ちなみに、同じ建物内には、3つのチュートリアルダンジョンがあり、ゲームの基本を学べる。

ボロンガ村

9 酒場

ボロンガ村の住人や異国の冒険者が集う盛り場。カウンターにいるおばちゃんに話しかけると、初回に限り、やりなおし草がもらえる。また、この施設には冒険中に知り合った仲間たちも集うので、ゲームをリスタートする際は必ず顔を出したい。

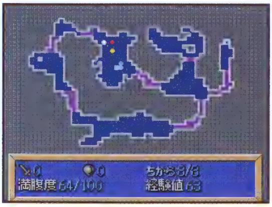
ボロンガ村

10 おサルのかごや

ボロンガ村以降にある4つの村や宿に無料で送り届けてくれる便利なかごや。ただし、利用するには、この先にあるモンキービレッジに到達することが条件となる。また、一度も訪れたことのない村や宿には送り届けてもらえないことを覚えておこう。

1F ～ 2F 草原

エメラルドテラスの麓に広がる緑の野原で、2フロアで構成されている。この階層は個々の部屋が大きく、部屋数が少ないのが特徴で、なおかつワナがいっさい配置されていないため安心して移動できる。ここではフロア全体をくまなく探索しながら、次の階層に向けての準備を整えよう。なお、やり直しプレイ時を含めて、草原の1Fに到達すると、その時点で持ち物に青いバナナが1本加えられるので、覚えておくといい。



上画面を全体マップにしておくと、道具やモンスターの位置の把握がしやすい。

モンスター 積極的にモンスターと戦おう

出現するモンスターは、南の島の小浜でも遭遇したマムルとタネッコに、あなぐらマムルとチンタラを加えた全4種類。いずれも単体であれば問題なく倒せるはずだが、複数のモンスターを同時に相手すると倒されることもある。モンスターと遭遇したら、積極的に攻撃をしかけて囲まれるまえに仕留めていき、シレンと装備品の経験値稼ぎに利用したい。なお、次のクロコダイルスワンプへ移動するまえに、シレンのレベルを5まで上げたいところだ。

出現モンスター

マムル	P93	あなぐらマムル	P93
チンタラ	P93	タネッコ	P93

3F ～ 5F クロコダイルスワンプ

ワニの棲む熱帯地方を思わせる沼地。この階層の通路は、シレンが移動できない水地形に挟まれていたり、細長く入り組んでいることが多い。この地形を利用して水棲系モンスターが急襲してくるため、つねに周囲を警戒して動くこと。また、この階層から部屋にワナが設置される。ワナを踏まないためには、めぐすり草を飲んでフロア内のワナを見えるようにするか、直接攻撃してシレンの正面にあるワナをひとつずつ見つけていこう。

ここまで来ると満腹度がかなり減っているはず。バナナを食べて回復させよう。

モンスター 水棲系モンスターの特徴

出現するモンスターのうち水地形も移動可能な水棲系は、ひまガッパ、ピョコダイル、イカキングの3種類。このタイプは水地形の上にいるとHPが回復するというやっかいな性質を持つので、できるだけ水地形から離れた場所で戦おう。また、イカキングにスミを吹かれると目つぶし状態にされ、視界が真っ暗になる。無難に戦うならば、スミを吹かれるまえに飛び道具で倒してしまうことだ。

出現モンスター

あなぐらマムル	P93	チンタラ	P93
タネッコ	P93	ガマラ	P93
ひまガッパ	P94	ピョコダイル	P94
イカキング	P94		

旅の宿案内❷

ゴンチキ村

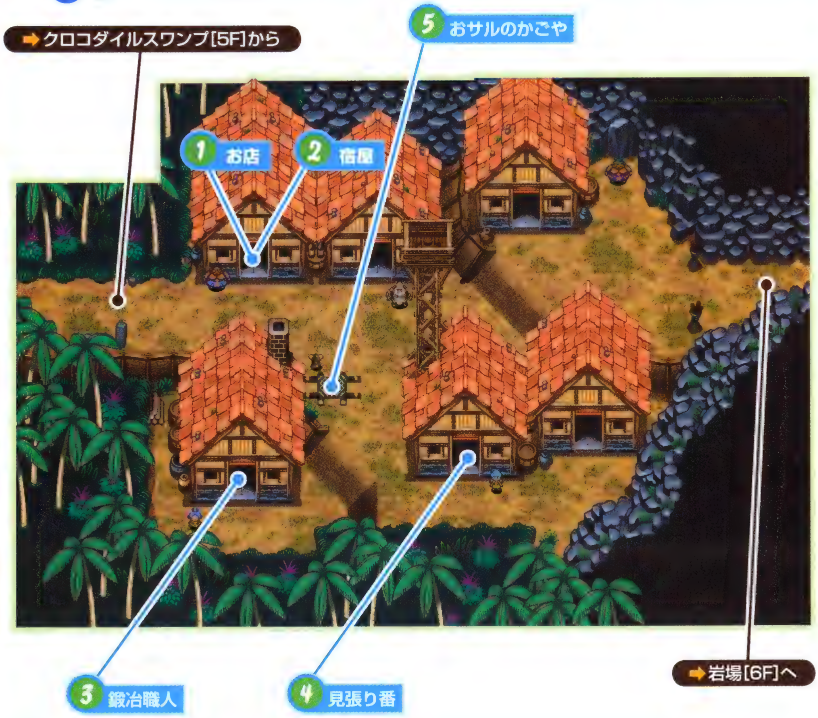
洞窟を背にした山間の静かな集落。村人たちに話を聞くと、この先のダンジョンで遭遇するという、夜の闇の恐怖を教えられることとなる。

ストーリー 夜のダンジョンに臨むまえに

シレンが村に到着すると入口に立つおやじが話しかけてくる。彼にこれまでの経緯を話すと、良い松明と技を宿すことのできる首飾りをくれる。さらに、技をひとつ授けられ、同時にこの先に登場する夜のダンジョン対策をレクチャーされる。なお、2回目以降は、おやじに話しかけると、今度はテーマごとに夜のダンジョン対策が聞けるようになる。

イベント時に呪われた武器を装備していると、おはらいの巻物で解除してくれる。

マップ



1 お店
ゴンチキ村

宿屋の一部を間借りして営業しているお店。商品のラインナップは訪れるたびに変化するものの、松明各種が並ぶ確率が高い。ダンジョン内でアクシデントが発生して松明を失っても困らないよう、見かけたら購入しておこう。また、この村には道具が備蓄できる倉庫がないため、道具の所持数が増やせる保存の壺が売られていたらぜひ購入したい。

松明では視界がほとんど確保できないので、買うなら良い松明かすごい松明を。

2 宿屋
ゴンチキ村

HP、ちから、満腹度といったシレンのステータスを全回復できる宿泊施設。利用料金は500Gで、宿泊すると上記3つのステータスのうち、まれにいずれかひとつの最大値が上がるという特典がある。ただし、一度の訪問で利用できるのは1回だけだ。

ステータスの最大値が上がる場合は、宿泊選択後にメッセージが表示される。

3 鍛冶職人
ゴンチキ村

武器や盾の強化と刻まれた印の消去をしてくれる施設。武器と盾を鍛える場合は1000G、印を消したい場合は3000Gかかり、それぞれ一度利用すると、次に村を訪れるまで仕事は依頼できなくなる。なお、武器と盾を鍛えたときに上げられる強化値は通常1だが、まれに3上がることもある。

4 見張り番
ゴンチキ村

ダンジョン内でシレンが倒れて失ったり、モンスターに盗まれた装備品が落とし物として集まる施設。この施設で取り扱われるためには、あらかじめ装備品にタグをつけておく必要がある。なお、ここでもタグはつけられるが1枚3000G必要になる。

一度落とし物になった道具のタグは消えてしまう。あらためて取りつけよう。

5 おサルのかごや
ゴンチキ村

特定の村や宿まで運んでくれるかごや。移動可能な村や宿は、ゴンチキ村以降に存在しているラクタタ村、モンキービレッジ、風の宿の3つで、ボロンガ村に戻してもらうことはできない。

風来秘録 タグのついていない落とし物の行方

タグがついている落とし物はすべて見張り番に届けられるが、タグのついていない装備品でも失くしたあと拾えることがある。ただし、これらの道具は見張り番には届かず、シレンが漂着する砂浜、ゴンチキ村、ラクタタ村のいずれかにまれに落ちている。各地に足を運んだら砂浜や井戸、建物の屋根などをチェックしてみよう。運がよければ、過去に失くした装備品が見つかるかも?

屋根の上に落ちているのはゴンチキ村だけ。見張り番に相談だ。

6F ～ 7F 岩場

険しい岸壁に囲まれた屋内型のフロア。初めて訪れたときのみ夜からのスタートとなるが、2回目以降に訪れた際は昼から始まり、その後シレンのダンジョン滞在時間によって夜→昼→夜と変化していく。屋外型は進行直後からフロア全体の形が確認できるが、このフロアは屋内型なので探索した場所しか全体マップに表示されず、さらに夜になると松明の種類によっては視界が限られてしまう。いままでよりも慎重な行動が求められる。

夜に松明を持った状態であかりの巻物を読めば、フロア全体の様子が明確になる。

ピックアップ オーラ状態のモンスター

岩場以降には、昼夜を問わずオーラ状態のモンスターが出現する。これらのモンスターは、そのオーラの色により攻撃力、防御力、行動速度といったステータスのいずれかが強化されている。遭遇したら、隣接されるまえに飛び道具でダメージを与えて速攻で倒そう。ちなみに、オーラ消しの巻物を読めば、フロア内にいる全モンスターのオーラを消したうえで、それ以後そのフロア内にオーラ状態のモンスターを出現させないことが可能だ。

通常時よりも倒すのは困難だが、その分倒せば通常時の倍の経験値がもらえる。

モンスター モンスターを利用した食べ物の準備

この階層では、モンスターを利用して食べ物の調達やバナナの加工ができることを覚えておきたい。おにぎりクマは攻撃力が高くて苦戦するが、倒せば多くの経験値が稼げるうえ、おにぎりを落とす可能性がある。また、壺に入れていないバナナは、ヒーボフが吐く炎を受けることで、黄色や完熟よりは満腹度の回復量は劣るが、HPを回復することができる焼きバナナに変化させられる。食べ物の確保に苦労しているときに活用したいテクニックだ。

出現モンスター

ガマラ	P93	イカキング	P94
コガタナバチ	P94	ヒーボフ	P94
おにぎりクマ	P95	ガラ魔道士	P95

モンスター 夜の闇で資金稼ぎ

夜のモンスターは、武器による攻撃が通用しないため技を使って攻撃しよう。この階層でもそうだが、夜に出現するモンスターたちは互いに攻撃し合ってレベルアップする。その場合、HPこそ変わらないものの、攻撃力が上がって一撃で倒される危険性が高くなるので要注意。ちなみに、腹黒ガマラを倒せば、昼に出現するガマラを倒すよりも多くのギタンが入手できる。ギタン稼ぎに利用したい。

出現モンスター

悪チンタラ	P93	腹黒ガマラ	P93
闇ひまガッパ	P94	悪ヒーボフ	P94

8F～10F スネークホール

陰鬱な雰囲気で水地形が点在する洞窟。3フロアと道中が少し長くなるため、探索中に昼夜の入れ替わりが発生してしまう。松明の所持数によって、先を急ぐかじっくり探索するかを判断しよう。なお、この階層で楽に戦えるシレンのレベルは10前後で、ここを出るころにはさらにレベルを2、3上げておきたいところ。また、ここまで同じ武器と盾を使い続けていれば、このあたりで少なくとも1段階は成長しているはずだ。

装備品が成長すると、名称が変わるとともに強化限界や印の数も増える。

ピックアップ ワナや仕掛けにも気を配ろう

この階層では、これまで以上にワナに気を配りたい。とくに空腹のワナやデロデロのワナを踏むと、シレンの満腹度や食べ物に大きな影響を及ぼす。空腹のワナは踏まないようにするしかないが、手持ちのバナナをくさったバナナにしてしまうデロデロのワナは、バナナを保存の壺に入れておけば無効化することが可能だ。また、このあたりから床にキラリと光るモノが出現し、その上に乗れば道具(またはモンスター)を掘り出せる。

キラリと光るモノに乗っても、シレンのちからが低いと何も掘り起こせない。

モンスター やっかいな特殊攻撃に注意

シレンのステータスや装備品にマイナス効果をもたらすモンスターが多い。なかでもやっかいなのは、装備品をサビさせるミドロと、装備品や持ち物を呪い状態や道具封印状態にするノロージョ。ミドロは装備品を外して攻撃し、ノロージョは遠距離攻撃で仕留めるのが無難だ。なお、毒サソリにちからを下げられた場合は、毒消し草を飲めば回復できるが、この階層内で回復させてもまた下げられる危険がある。回復は12Fを抜けてからにしよう。

出現モンスター

中チンタラ	➡P93	ヒーポフ	➡P94
おにぎりクマ	➡P95	ガラ魔道士	➡P95
ぬすっトド	➡P95	ミドロ	➡P95
ノロージョ	➡P95	毒サソリ	➡P96
すいだすゾウ	➡P96		

モンスター 死角からの刺客

夜は視界が悪く、モンスターが死角から現われて突然攻撃されることがある。悪ピョコダイルは離れた場所から床をジャンプしながら急接近しての攻撃が得意。闇ボウヤカートは行動速度が倍速のうえ、見えない場所から木の矢を撃ってくる。照らし出す範囲の狭い松明や良い松明ではともに位置を把握しにくいことから、画面全体を照らせる、すごい松明を装備することをオススメする。

出現モンスター

腹黒ガマラ	➡P93	悪ピョコダイル	➡P94
悪ヒーポフ	➡P94	闇ボウヤカート	➡P96
腐りバナナ変化	➡P99		

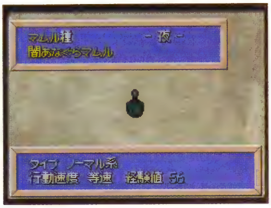
11F ～ 12F 樹海

鬱蒼とした木々が生い茂る森。複数の小部屋と袋小路の多い細かな通路の組み合わせにより、巨大迷路の様相を呈している。ただ、フロアが屋内型から屋外型に戻り、最初からフロア全体の形がつかめるのは有利。全体マップを確認しながら進む先を決めていこう。なお、この2フロアを突破すればラクタタ村に行き着くのだが、この村には宿屋が存在しない。そのため、この階層ではできるだけ満腹度の減少や食べ物の消耗を抑えたいところだ。

転び石のワナを踏むと、床に持ち物がばらまかれて壷が割れてしまうことがある。

ピックアップ 食べ物に余裕があるなら長期滞在

この階層では、これまでのフロアよりも多くの経験値が得られる。1体のモンスターを倒すことで得られる経験値の最高値は昼ならば63、夜ならば56あるのだ。そのため、あえて長期滞在して経験値を稼ぐのもひとつの手だろう。ただし、手持ちの食べ物に余裕がなかったり、ラクタタ村の倉庫に食べ物のストックがない場合は、素直に先を急いだほうがいい。なお、次の村に着くまでにシレンのレベルは13～15程度まで上げたい。



モンスターの保有する経験値はトップメニューから図鑑を見た場合に確認できる。

モンスター モンスターの落としものを再利用

吹き飛びカートは、行動速度が倍速なだけでなく、遠距離から吹き飛ばしの矢で攻撃してくる。そのため長い直線の通路や部屋の中で矢を撃たれると、最大10マス先まで飛ばされてしまう。このモンスターには、かなしばり状態や混乱状態にしてから攻撃したり、飛び道具で応戦するといい。なお、シレンに命中しなかった矢や、吹き飛ばしカートを倒した際に落ちた矢は、道具の吹き飛ばしの矢となるので拾い集めておこう。

出現モンスター

中チンタラ ➡P93	毒サソリ ➡P96
すいだすゾウ ➡P96	タイガーウッホ ➡P96
吹き飛びカート ➡P96	

モンスター 状態変化が命取りに

夜の樹海で、もっとも警戒したいのは悪ゲイズ。特殊攻撃の催眠術で催眠状態にされたシレンは、勝手に行動しだし、そのあいだに悪ゲイズや別のモンスターの攻撃で倒されてしまいやすい。催眠術は、ややゲイズな盾があれば完全に防げるが、持っていないなら正面方向に気の弾を飛ばせる技を使って隣接させないこと。なお、当たり前だが、見通しの悪い夜の通路でダッシュ移動は厳禁だ。

出現モンスター

闇あなぐらマムル ➡P93	闇すいだすゾウ ➡P96
悪ゲイズ ➡P97	

旅の宿案内❸

ラクタタ村

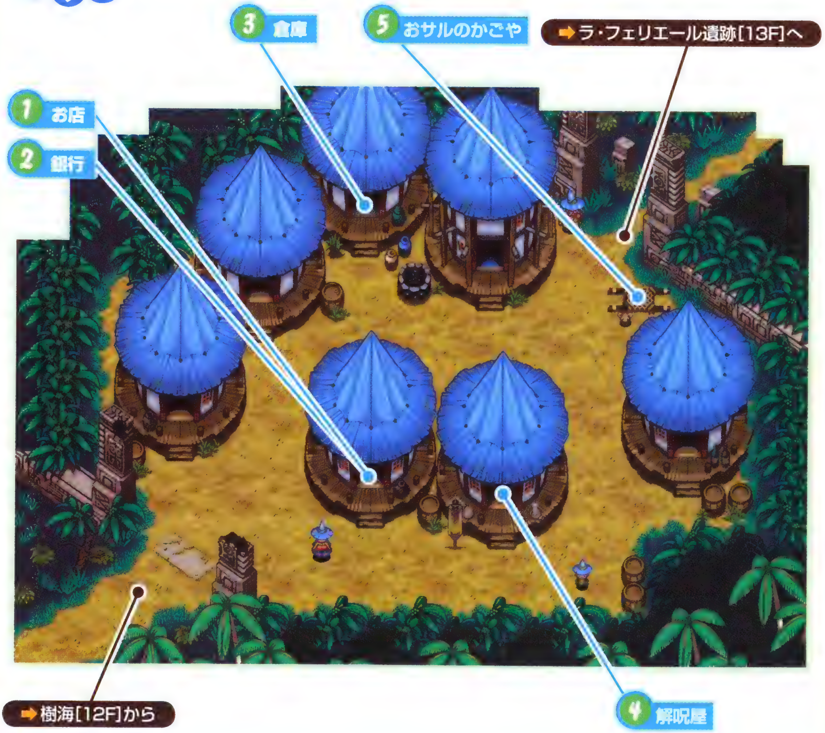
この先にあるラ・フェリエール遺跡を長年見守ってきた呪術者たちの住まう村。遺跡に行くには、村の長から通行許可を得なければならない。

ストーリー　神と勇者の伝説

村の奥の井戸のある家を訪ねると、村長から太古の昔に島を支配していた神と勇者にまつわる言い伝えを語られる。その話で"ジャガーの眼"に手を出せば、いにしえの邪悪な神を蘇らせることになると知ったシレンとコッパだが、カミナのためにも先に進まねばならないと強固な意志を見せると、観念した村長は遺跡への通行を許可してくれる。

邪悪な神を倒した勇者は、"ジャガーの眼"となって遺跡を守っているという。

マップ



ラクタタ村

1 お店

道具の売買やタグの取りつけ、取り消しをしてくれるお店。ラクタタ村には宿屋がないため、ダンジョン内で消耗したシレンのステータスを回復させる道具が重要になってくる。したがって、このお店で回復系の草や食べ物が並んでいたら必ず購入したい。また、木の矢や石といった飛び道具も商品として並びやすいので、ギタンに余裕があるのなら遠距離攻撃の強化のために購入しておこう。

遺跡の探索に向けて、可能なら部屋全体に効果をもたらす巻物も複数購入したい。

ラクタタ村

2 銀行

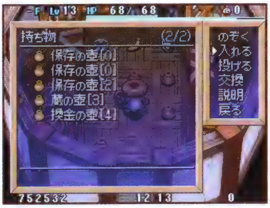
お店と同じ建物内部に併設されている銀行。ここはボロンガ村にある銀行のラクタタ村支部のため、預金するのはもちろん、預金の引き出しも自由。お店での道具の購入資金が不足したり、逆に持ち金が余ったときに利用するといいだろう。

ここで預金が5000Gなどを突破した場合、記念の道具はその場ですぐにもらえる。

ラクタタ村

3 倉庫

この村の倉庫に置ける道具は12個とボロンガ村の半分以下。そのため、少しでも多くの道具を置くために、道具は床に置いた保存の壺の中に入れるようにするといった工夫がほしい。また、村のお店で必ず回復用の草や食べ物が売られているとは限らないので、この村を訪れるたびに少しずつ草や食料を備蓄して、万が一の際に備えよう。



村内では保存の壺以外の壺の中に道具を入れられないが、倉庫内では可能になる。

ラクタタ村

4 解呪屋

道具にかけられた呪いや道具封印を解除してくれる施設だが、お払いの代金はボロンガ村の同じ施設の倍となる1000Gもかかる。ちなみに、シレンが所持するすべての道具が一括でお払いされるが、壺の中に入っている道具には効果がないので注意。

ラクタタ村

5 おサルのかごや

ラクタタ村以降で訪れたことのある村や宿のいずれかに運んでくれるかごや。この村から行けるのは、モンキービレッジと風の宿だけ。ラ・フェリエール遺跡の探索を省略したいときに使うといい。

風来秘録 村や宿での仲間たちとの会話

ミリィ、エドナ、ガルウィン、サルマ3兄弟が仲間にできるようになると、それ以後、仲間はボロンガ村の酒場や別の村に滞在したりダンジョン内を徘徊するようになる。また、通行人を含めて仲間がいる状態であれば、ほかの村や宿を訪れたときに立ち話ができることも。冒険そのものには関係ないが、仲間たちのことを知るいい機会になるはずだ。

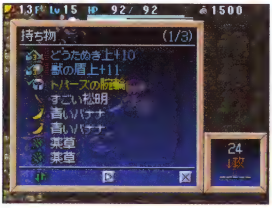
通行人で仲間にできるのは、風の宿の関係者4名(→P43)だけだ。

13F～18F ラ・フェリエール遺跡

“ジャガーの眼”が眠るといわれる、呪われた遺跡の領域についに足を踏み入れたシレン。だが、遺跡の入口である扉は封印されていて開かない。その封印は、邪悪な神を倒したいにしえの勇者によるものであるらしく、コッパは扉の前でしばし思案する。しかし、悩むコッパをよそに、その扉に呼び寄せられるように向かったシレンが紋章に手を当てると、封印はあっけなく解除される。

そうして入ったラ·フェリエール遺跡は、13F～18Fまである長丁場の屋内型フロアで、四角形の大小の部屋と、直線的な通路で構成されている。とくに危険なのは昼の大部屋と通路で、どちらも本来は周囲をモンスターに囲まれる危険が少ないため比較的安全なのだが、ほかのモンスターを呼び寄せたり、壁を通過できる特性を持つモンスターが出現するため、どこにいても油断はできない。また、この階層では、これまで目にしたことのない新しいワナや仕掛けもある。できるなら、シレンをサポートしてくれる仲間を連れていきたいところだが、やむなくシレンひとりで挑む場合は強化値とレベルの高い武器と盾を装備しないと攻略は難しい。

扉を前にして、あらためて地中に埋められた神の恐ろしさを実感するシレンたち。

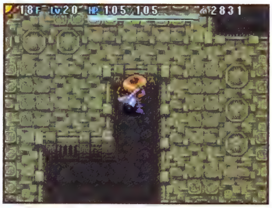


ここから先へ進むには育てた装備品が必要。最低でもLv3、強化値＋10はほしい。

ピックアップ 呪われた遺跡で待ち受ける仕掛け

まず、新たに出現する仕掛けで覚えておきたいのが、部屋と通路の間に設置されるヤリ扉と鉄扉。どちらもシレンが扉を攻撃をすることで任意に開閉でき、通り過ぎたあとに自動で閉まる。この仕組みをうまく利用すれば、モンスターの追跡を振り切ることもできる。ただし、扉はモンスターに攻撃されると壊れることがあるため過度な期待は禁物だろう。なお、扉に隙間があるヤリ扉には、扉を挟んだ向こう側に向かって、矢を撃ったり道具を投げ込めるという特徴があることも把握しておきたい。

そのほかの仕掛けとしては、崩れる床とモンスターハウスがある。崩れる床は、シレンが上に乗ったあとに床が崩れて穴になる仕組みで、シレンが穴に落ちることはないが、その床に道具や浮遊系以外のモンスターが乗っていると消滅してしまう。なお、崩れる床は見た目で判別することはできない。おなじみのモンスターハウスは、モンスターが大量に出現する部屋だが、うまく戦い抜けば大量の経験値稼ぎも可能。複数のモンスターにダメージを与えられる真空斬りの巻物があれば有利に戦える。



壁の一部が壊れやすくなっている場合も。行き詰まったら壁を直接攻撃してみよう。

モンスターハウスは、屋内型のフロアであれば昼夜を問わず遭遇する可能性がある。

モンスター 理不尽な攻撃をするモンスター対策

フィアーラビは、シレンやほかの生物を自身の周囲に引き寄せるというやっかいな特性を持つ。事前の防衛策としては、いつ引き寄せられてもいいように、新たな部屋に入るまえにはシレンのHPを回復させておくしかない。やむなく引き寄せられたときのために、高飛び草やバクスイの巻物なども用意しておこう。また、壁の中から攻撃してくるパコレプキンも強敵。狭い通路内で戦うなのは危険なので、広い通路に誘い出して倒そう。

出現モンスター

壺荒らし ➡P97	デブータ ➡P98
パコレプキン ➡P98	フィアーラビ ➡P98
カラクロイド ➡P98	

モンスター 不規則な動きへの警戒

ブラックミドロの特殊攻撃を受けると、シレンが装備する松明の火を必ず消されてしまう。その姿を見つけたら、隣接されるまえに速攻で倒してしまうのがベストだ。悪まわるポリゴンは、シレンを発見すると同時にいきなりシレンの正面に回り込んでくるため、部屋に複数いるとあっという間に囲まれてしまう危険なモンスター。もし周囲を囲まれた場合は、感電破やルームサイクロンなど複数にダメージを与えられる技で一気にカタをつけよう。

出現モンスター

ブラックミドロ ➡P95	悪まわるポリゴン ➡P97
悪デブータ ➡P98	

ピックアップ 伝説の秘宝とジャガー神の復活

初めてラ・フェリエール遺跡の18F以降に進んだときだけ、以下のような"ジャガーの眼"関連のイベントが発生する。

ついにシレンは、ラ・フェリエール遺跡の奥地にたどり着き、遺跡の扉と同様にその封印を破って"ジャガーの眼"を手に入れた。すると、遺跡を揺るがす大地震が発生して、遺跡全体の封印が解除される。さらに、ほどなくしてカミナと神官がシレンたちのまえに姿を現わす。

"ジャガーの眼"を要求する神官に対して、ためらうシレン。呪われた遺跡と"ジャガーの眼"にまつわる、ラクタタ村の村長の言葉が思い起こされたのだ。だが、カミナを救うために、意を決して"ジャガーの眼"を引き渡す。そしてカミナの解放を求めるが、彼女からの返事は、シレンたちの期待を裏切るものだった……。

なお、これ以後、ラ・フェリエール遺跡の18Fを突破すると、ラ・フェリエール遺跡の奥地ではなく、次の階層にあたるモンキービレッジに直接移動することになる。

突然、シレンたちの前に現われ、意味深な発言をくり返す神官の狙いは……。

会話の最中、いきなり神官からの攻撃を受けるシレンとコッパ。いったいなぜ?

旅の宿案内4

モンキービレッジ

サルによるサルのためのパラダイス。サル王、キング・オブ・モンキーと面会したシレンは、ジャガー神の正体とその目論見を知ることとなる。

ストーリー シレン、サルに助けられる！

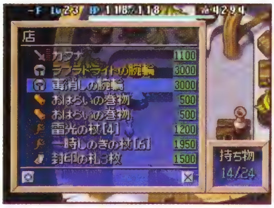
遺跡の崩落に巻き込まれ、意識を失ったシレンとコッパ。そんなふたりが目覚めた場所はサルの村の家の中だった。部屋の主のサルによれば、カミナに呼ばれて助けに行ったと言う。そのあと、サル王から話があるということでキング・オブ・モンキーのもとへ。そこでサル王はジャガー神の秘密を明かし、シレンの手で打倒するようにと告げる。

キング・オブ・モンキーの言葉により、島中のサルたちが協力してくれることに。

マップ

① モンキービレッジ お店

道具の売買とタグの取り扱いをしている。売られている商品に目立った傾向はないが、これまで同様、食べ物や脱出の巻物、保存の壺などが並んでいたら購入しておきたい。タグの取りつけにかかるギタンは、ほかの村のお店と同じく1枚3000Gだ。



商品に腕輪がある場合、すでに識別済みならば正式な名称が表示されている。

③ モンキービレッジ 鍛冶職人

武器や盾の強化と印の消去をしてくれるサルの鍛冶職人。依頼料は、装備品を鍛えるときは1000G、印を消すときは3000Gだ。それぞれ1回頼むと材料不足で、次に村を訪れるまでは利用不可に。

メインで使う装備品以外に、予備として使う装備品もちゃんと強化しておこう。

② モンキービレッジ 倉庫

扉が固く閉ざされているモンキー倉庫。利用するには、入口の手前にいる子サルの兄を見つけて、ビジネスパートナーになる必要がある。

村内では道具を使ってのHPや満腹度の回復はできないが、倉庫内では可能だ。

④ モンキービレッジ おサルのかごや

風の宿まで運んでくれるかごや。ほかの村のかご屋とは違い、エンディングを迎えなければ開業しない。そのため、エンディング以前は、ここがかごを使って移動可能な終着点となる。

風の宿の施設が充実すれば宿屋や蔵を利用するために一気に移動するのもありだ。

風来秘録 おいしいビジネスの話？

上の倉庫の解説のとおり、モンキービレッジの倉庫を利用するには、まず倉庫の番人である子サルの兄、モンキーを見つけなければならない。モンキーはダイエットバナナでひと儲けを狙い、ビジネスパートナーを求めてダンジョン内を徘徊しているので、運よく見つけたら話しかけて1000G投資をしてあげよう。そうすれば、"モンキー倉庫の鍵"がもらえ、モンキービレッジの倉庫が利用可能になる。また、2回目、3回目とモンキーと会うたびに増資を依頼され、それに応じてギタンを払うと、そのたびに倉庫が広くなっていく。投資額による倉庫の広さの変化については右の表のとおり。

倉庫の容量アップの仕組み

モンキーとのやりとり	必要なギタン	倉庫の容量
1回目	1000	2個
2回目	3000	4個
3回目	5000	6個

4回目に会うときは、ビジネスの状況報告となるが結果は……。

19F ～ 20F イーグルヴァリー

長大な山々の尾根に築かれた空中回廊。2フロアで構成され、空地形を移動できる浮遊系モンスターが多く出現するのが特徴だ。山と山の間をつなぐ木橋を通過する際は、これら浮遊系モンスターを警戒して進もう。なお、後述する風の宿の施設が充実してきたら、休息や道具の購入を見越して、この階層を経験値やギタン稼ぎに利用したいところだ。また、風の宿の先にある中継地点のデビルズ･ネーブル中腹までは、夜が訪れることはない。

空から近づくモンスターを遠ざけたいときは、吹き飛ばしの杖があると便利だ。

モンスター 持ち物の安全確保も重要

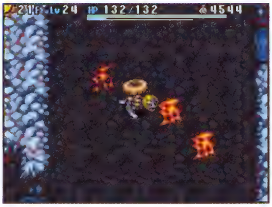
ケンゴウの特殊攻撃には、シレンの装備している盾を弾き飛ばす効果があり、その盾が周辺にいる生物に当たったり、運悪く空地形に落ちると消滅してしまう。そのため、ケンゴウを見かけたら盾を外しておくのが無難だ。また、ギャドンのついばみを受けると、所持する杖の使用回数が0にされてしまう。ただし、壺に入れて所持している杖には無効なので、この階層に入るまえに、重要な杖は壺の中に入れてしまうという戦術が有効だ。

出現モンスター

ガマグッチ P93	ワキザシバチ P94
ホノオポフ P94	ケンゴウ P98
ギャドン P98	親衛ヤンぴー P99

21F ～ 23F 溶岩地帯

地下にマグマが対流する灼熱の洞窟で、一度マグマが吹き出すと、敵味方を問わず周辺にいる生物に一律30ダメージを与える仕掛けが存在する。このマグマが吹き出すマグマ床はオレンジ色をしているので、部屋の床を注意深く観察していれば吹き出す位置を特定できる。なお、この階層にはマグマ床だけでなく一部に崩れる床もある。床上にある道具を取りそこねないように注意したい。



マグマの吹き出すタイミングが近くなると、マグマ床の上へ移動ができなくなる。

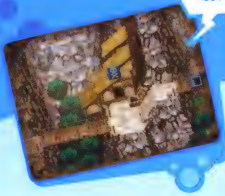
モンスター 攻撃補助型のモンスターは最初に倒す

モンスターのHPを回復できるフラッシュバードと、隣接した生物の攻撃力を上げてしまうガンバレハムポンは、長期間居座られるとやっかいなので最優先で倒そう。なお、フラッシュバードとギャザーには飛び道具ではほとんどダメージを与えられないことに注意したい。また、ばくれつウニの爆発に巻き込まれるとシレンのHPが必ず1になるが、爆発隠の盾系の盾を装備していればダメージを軽減できることも覚えておこう。

出現モンスター

ガマグッチ P93	フラッシュバード P99
バナナ変化 P99	ばくれつウニ P99
ギャザー P99	ガンバレハムポン P99

旅の宿案内5



風の宿

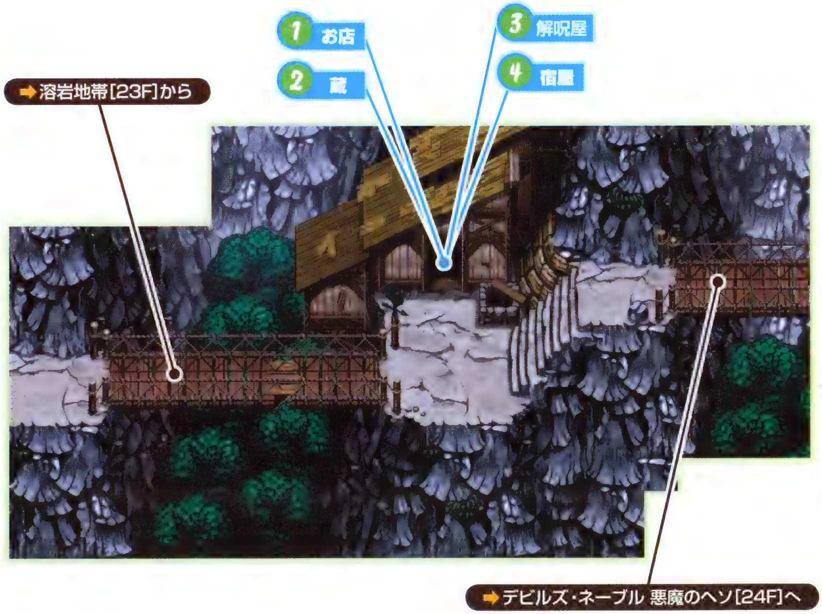
デビルズ・ネーブルの麓に位置する寂れた宿。滞在しているのはサルのみで、人の気配はいっさいない。かつての住民たちは何処へ……。

ストーリー 風の宿の復興のために

風の宿は、これまで訪れてきた村とは違って建物がひとつしかない。しかも、最初にシレンが訪れたときは解呪屋しかないので不便極まりない。ただし、そんな風の宿にもかつては人が住んでいて、じつは帰郷を望んでいる者たちがダンジョン内を徘徊しているという。まずは、そんな元風の宿の住人たちを連れてくることから始めよう。

風の宿の井戸では、ほかの村の井戸とは違いメッセージが表示されるが……？

マップ



風の宿

1 お店

ダンジョン内で出会う風の宿の子を連れて、この地を訪れると利用可能になるお店。もちろんタグの取り扱いもしている。品揃えは、武器や腕輪、食べ物や巻物などは幅広く扱っているが、盾と草は目にする機会があまりない。この先には村や宿が存在しないので、ここを使えるようにしてからデビルズ·ネーブルに進むのが無難だろう。

通行人にギタンを支払う可能性がまだあるので、念のため所持金を残しておこう。

風の宿

2 蔵

ダンジョン内で出会う風の宿の爺を連れて、この地を訪れると利用可能になる施設。ボロンガ村の蔵とつながっており、双方の蔵から道具の預け入れと引き出しができる。蔵にある不要な道具を買い取ってもらえることもできるので資金調達にも使える。

宿の出身者を連れて村に到着すると、イベントが発生して施設がオープンする。

風の宿

3 解呪屋

風の宿に唯一最初からある施設。施設の中には、きとうサルがおり、1500Gと引き換えに、壺の中にあるもの以外の道具の呪いと封印状態を解除してくれる。ちなみに、シレンがサルの言葉を理解できるのは、モンキービレッジのときと同様、コッパが人の言葉に訳してくれているためだ。

料金設定はボロンガ村の3倍、ラクタタ村の1.5倍……。なかなかしたたかなサルだ。

風の宿

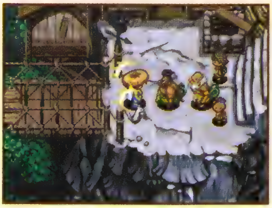
4 宿屋

ダンジョン内で出会う風の宿の娘を連れて、この地を訪れると利用可能になる宿屋。宿泊料1000Gを払えば、シレンのステータスを全回復でき、さらに一定の確率でいずれかのステータスの最大値も上昇する。これから先のダンジョンに挑むためにも、ぜひ利用可能な状態にしておきたい施設だ。

地名の由来にもなっている宿。話しかけると親しみを込めて名前で呼んでくれる。

風来秘録 風の宿の秘密

風の宿の出身者は、施設をオープンさせる風の宿の子、爺、娘の3人だけではない。じつは、もうひとり、風の宿の男が存在しているのだ。風の宿の男は、3人を風の宿に連れてきたあとからダンジョンを徘徊するようになるので、まずは3人を故郷に連れて来ることを優先させよう。そして、最後に風の宿の男をともなって風の宿を訪れると、彼らの秘密が明らかになる……。



風の宿の男が到着すると、宿の全員がシレンたちの前に集う。

24F〜26F デビルズ・ネーブル 悪魔のヘソ

悪魔のヘソは、山の中腹を挟んでふたつの階層に分けられたデビルズ・ネーブルの前半部分。3フロアで構成され、壊れやすい壁と動く地形のふたつの特殊地形が混在するのが特徴だ。壊れやすい壁は、すでにラ・フェリエール遺跡で目にしているかもしれないが、壁に直接攻撃すると道が開けるという仕掛け。動く地形は、部屋内の水の形が変化しだし、シレンが水に巻き込まれるとフロア内の別の部屋にワープさせられるというものだ。

フロア内の動く地形の水が枯れてしまえば、その仕掛けはもう機能しなくなる。

ピックアップ モンスターを利用した合成

装備品を合成したり印を刻むには、基本的には専用の道具を使うか通行人に依頼する必要がある。しかし、この階層に出現するマゼルンを利用すれば、それらに頼らずとも装備品を合成したり印を刻めるのだ。合成の場合はマゼルンに装備品を続けて投げ、印を刻みたい場合は装備品のあとに印を刻める道具を投げる。それからマゼルンを倒せば強化済みの装備品の完成だ。ただし、マゼルンに道具を投げ与えると攻撃力が上がることに注意。

マゼルン1体が飲み込める道具はふたつまで。どれを投げるかをよく考えよう。

モンスター モンスターとの間合いが重要

ドラゴンは、シレンが直線上に立つと遠距離から30ダメージの炎を吐いて攻撃してくるが、部屋に入ったらまず見渡して、ドラゴンの直線上に並ばないようにすることで炎を防ぐことが可能だ。また、ドラゴンとシレンの間に別のモンスターを挟むことでも炎の回避は可能だが、それだとモンスターを倒したドラゴンがレベルアップするのでさらに危険になる。なお、当たり前だが、強敵は隣接されるまえに飛び道具で倒す。これがセオリーだ。

出現モンスター

ピョンダイル ➡P94	みどりトド ➡P95
ノロージョの姉 ➡P95	スーパーゲイズ ➡P97
ドラゴン ➡P99	マゼルン ➡P100

中継地点 デビルズ・ネーブル 中腹

悪魔のヘソを抜けるとモンスターが出現しない中継地点に出る。ちなみに、この洞窟内の隙間から見えるのが神官の居城であるゴールド・パレスだ。景色を眺めながら目的地の再認識をしておくといいだろう。なお、中継地点では装備品の変更しかできず、道具を使ってHPや満腹度を回復することはできない。シレンの状態や道具の状況を把握し、回復が必要ならばここを出てからすぐに行なうこと。

仲間を連れて到達すると、村や宿に滞在しているときと同様、仲間と会話できる。

27F ～ 30F デビルズ・ネーブル

4フロアで構成されたデビルズ・ネーブルの後半部分。同じ階層内ではあるが、28Fまでと29F以降とではフロアの雰囲気がガラリと変化する。だが、メインに登場する特殊地形と仕掛けの種類は、壊れやすい壁やキラリと光るモノということは共通だ。また、この階層からは再び夜が訪れるのに加えて、闇カラクロイドによって大量のワナが設置されることに。できれば探索するのに重宝する、すごい松明などを持っておきたいところだ。

この階層では27Fと28Fに動く水地形が出るので、あらかじめ留意しておこう。

ピックアップ 仲間や通行人との出会いは期待できない

これまではフロア内に仲間や通行人が徘徊しており、いっしょに冒険してくれたりイベントが発生したが、この階層以降はそれらの人たちとはいっさい出会えなくなる。それだけ厳しい階層なので、冒険を続けるのが難しいと判断したら、成長させてきた装備品を失わないようすぐに脱出すること。また、ここからはシレンのレベル以上に、武器や盾のレベルや強化値が重要になる。楽に進むなら、少なくとも武器や盾がLv5、強化値は＋20以上必要だ。

このあたりには、入るために紹介状が必要な高級なお店がごくまれに出現する。

モンスター 混乱とサビ対策を忘れずに

ガラ中流魔道士の放つ魔法弾に当たると、混乱や目つぶし状態などのマイナスの状態変化がランダムでもたらされる。なかでも混乱状態になると、そのあいだはモンスターの魔法弾を受け続けることになるので、シレンにあらかじめ混乱よけの腕輪を装備しておきたい。また、ゲドロの攻撃を受けると、武器や盾の強化値が−2されるだけでなくタグが消える恐れもある。この攻撃は、武器と盾にメッキの印を刻んでおけば無効化できる。

出現モンスター

いやすぎカッパ ➡P94	ガラ中流魔道士 ➡P95
みどりトド ➡P95	ゲドロ ➡P95
パコレプキーナ ➡P98	マゼルン ➡P100

モンスター 技は効果範囲よりも威力を重視

攻撃力の高い闇おにぎりアナグマや、当たると50ダメージの炎を吐く悪スカイドラゴンなど、昼よりもはるかに凶暴なモンスターが出現する。威力がB以下の技では対抗できないこともあるので、できるだけSやAの技で攻撃していきたい。また、フロア内のあちこちにワナを設置する闇カラクロイドが出現するため、ワナ対策として、すごい松明やあかりの巻物で十分な視界を確保しよう。

出現モンスター

闇おにぎりアナグマ ➡P95	ダーク毒サソリ ➡P96
闇カラクロイド ➡P98	悪スカイドラゴン ➡P100

ボスフロア スカイブリッジ

デビルズ・ネーブルの30Fを抜けると、その頂上にあたるグリーンキャップに到着し、そこで神官の居城とされる黄金の建造物、ゴールド・パレスの全貌が明らかになる。続いて、入口に続く、赤絨毯の敷かれたスカイブリッジに足を踏み入れると、シレンたちが来るのを予期していたカミナが待ち受けている。ここから先に進むためには、彼女を説得して道を譲ってもらわなければならない。気を引き締めてかかろう。

グリーンキャップからスカイブリッジまでは、休みなくイベントが発生する。

獣神カミナとの戦い

▶P101

有効な道具 痛み分けの杖、吹き飛ばしの杖

縦7マス×横3マスの狭いフロアで、行動速度が倍速の獣神カミナを相手にすることになる。戦うまえにシレンのHPは必ず回復させておこう。戦いのポイントは、獣神カミナがくり出すタックルと爪に毒を込めた攻撃への対処法。タックルは、ボスが攻撃を終えるとすぐに後方に退いて最大で3マスの間合いができるため、ここがシレンのHPを回復するチャンスになる。一方、シレンと隣接時にくり出される爪に毒を込めた攻撃は、ダメージを与えるとともにちからを1下げる効果があるため、吹き飛ばしの杖を使ってシレンに隣接させない戦法が有効になる。また、痛み分けの杖を攻撃を受けるまえに相手に振っておけば、受けたダメージをそのままボスに与えられるので重宝する。

痛み分けの杖は攻撃を受けるまえに使用し、あとは回復に専念。

吹き飛ばしの杖を使いながら飛び道具で攻撃するのも有効だ。

風来秘録 カミナがシレンに残したもの

シレンとの戦いを終えて力尽き、倒れたカミナは“ジャガーの息吹”をシレンに託す。この“ジャガーの息吹”は、神官との戦いでのみ効力を発揮する特別な道具なのだ。さらに息も絶え絶えの様子のカミナからは、千年まえに神官を倒した若者(勇者)も、シレンと同じ風来人だったという意外な事実を聞かされる。

千年前の若者と同じ風来人のシレンがこの島に来たのは宿命か。

31F〜36F ゴールド・パレス

千年の戒めから解放されたジャガー神の王宮。この階層には、シレンが踏むと部屋中のモンスターの攻撃力を上げてしまうイカリのワナや、落ちている道具をモンスターに変えてしまうモンスターのワナなどの危険なワナが設置されている。できれば、めぐすり草や透視の腕輪でモンスターの気配やワナの位置を探りながら探索するのが望ましい。もし透視の腕輪があれば、モンスターとの遭遇を回避しつつ効率よく道具を拾っていけるはずだ。

次のフロアに進むまえには、階段の上で足踏みをして体力を回復させておこう。

ピックアップ 特殊扉への対策

ゴールド・パレスには、新規のワナだけでなく崩れる床や動く床、特殊扉などの特殊地形や仕掛けも用意されている。このうち特殊扉は、シレンとモンスターが同室すると扉が閉まってしまい、部屋の中の全モンスターを倒すまでは扉が開かない仕組みだ。部屋に入るまえに扉の有無を確認したり、足踏みでHPの回復を図っておくこと。動く床は、床に隙間ができているため見た目ですぐに判別可能。逃走用にも使えるので試してみよう。

特殊扉の部屋でも、ガンコ戦車に壁を破壊させれば全滅させずとも逃げられる。

モンスター 大砲の威力と脅威

ガンコ戦車の大砲は、着弾点の周囲にいるシレンやモンスターに大ダメージを与えてくる。周囲のモンスターを倒してガンコ戦車がレベルアップしないよう、なるべく通路におびき寄せて戦うか、事前に爆発隠の盾系の盾を装備して爆発対策しておくといい。チェインヘッドも、ちからをためてから100前後のダメージを与える痛恨の一撃を放つ危険な存在だ。吹き飛ばしの杖や飛びつきの杖を使い、間合いを取って飛び道具で仕留めたい。

出現モンスター

洞窟マムル ➡P93	鬼サソリ ➡P96
とりこむゾウ ➡P96	タイガーウホホ ➡P96
ガンコ戦車 ➡P97	デブーチョ ➡P98
エリガン ➡P100	チェインヘッド ➡P100

モンスター 大切な道具を守り通すために

夜は、大切なシレンの道具をいかにして守るかが重要になる。とくにブラックゲドロの松明の火消し、腹黒みどりトドの盗み、闇ノロージョの姉の呪いと道具封印といった特殊攻撃には要注意。なるべく隣接しないよう、すごい松明やあかりの巻物でフロア全体の道具やモンスターの位置を表示させながら探索したい。ちなみに、腐りバナナ親方はバナナを投げ当てれば一撃で倒せるぞ。

出現モンスター

ダークアズキッコ ➡P93	腹黒ガマグッチ ➡P93
腹黒みどりトド ➡P95	ブラックゲドロ ➡P95
闇ノロージョの姉 ➡P96	腐りバナナ親方 ➡P99

ボスフロア 王の間

ついにシレンたちは、ゴールド・パレスの36Fを突破し、最深部にある王の間に足を踏み入れる。シレンの姿を見て驚く神官だったが、すぐにシレンがこの場所に現われた事情を察し、怒りをあらわにする。そして、千年まえに風来人の若者から受けた屈辱を晴らそうと、シレンに襲いかかってくる。シレンはカミナの想いに応えるべく、彼女から託された“ジャガーの息吹”をまとい、決着を着けるべく戦いを挑む。

長きに渡って風来人に恨みを抱いてきただけに、凄まじい迫力で迫り来る神官。

獣神ジャガーとの戦い ▶P101

有効な道具 バナナの皮、バクスイの巻物

“ジャガーの息吹”の効果により、このボスとの戦いに限ってシレンの状態が倍速2回攻撃状態になる。さらに、ボス自身は混乱攻撃や雷でシレンを攻撃してくるものの、行動速度が鈍足であるため、1対1の状況ならば優位に立てる。ただし、ボスは右の一覧で示した3種類のモンスターを召喚するため、対抗策としてフロアにいる全モンスターに効果を発揮する道具もなるべくたくさん用意しておきたい。なお、ボスへの攻撃には意外にもバナナの皮が役に立つ。バナナの皮を床に置いて、そこにボスを誘導すればスリップ状態にでき、効果が切れるまでは一方的に攻撃したり、シレンのHPの回復を行なうことが可能なのだ。ボスの体力はかなり高いので長期戦を覚悟しよう。

巻物の効果で動きを封じる場合、とりこむゾウの特殊能力に注意。

そのほかの出現モンスター

	とりこむゾウ ➡P96
	タイガーウホホ ➡P96
	デブーチョ ➡P98

風来秘録 冒険の終わりと新たなる出発

獣神ジャガーを倒し、千年という長きに渡って続いた神と風来人との因縁に決着をつけたシレン。だが、冒険はこれで終わったわけではない。エンディング後には、いままでに訪れた村や宿に寄ってあちらこちらを見て回ろう。これまでとは、ちょっと様子が違っていることに気づくはずだ。そして、次なる冒険へいざ向かわん！

カミナが囚われていた牢の近くのおばちゃんに話を聞くと……。

レベル	1から
持ち込み	不可
仲間の同行	不可
昼夜の変化	昼のみ
救助回数	なし
フロア数	42問

ダンジョン攻略 3

石像の洞窟

ボロンガ村の初心者の家で挑戦できる石像の洞窟は、全42問の中から1問ずつ選んでプレイできるパズル形式のダンジョン。挑戦するまえに、以下でその詳細を確認しておこう。

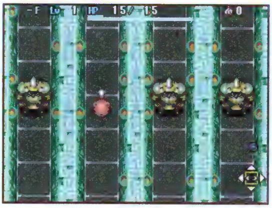
石像の洞窟とは

石像の洞窟は、出口や階段がない代わりに、設置されている石像をマークのある床の上まで動かすとクリアとなる。石像はシレンが直接攻撃したり、吹き飛ばしの杖といった一部の道具を使って動かしていくというルールだ。なお、フロア内に道具を持ち込むことはできず、1問ごとに与えられた状況でやりくりしながらクリアする必要がある。

石像が複数ある場合は、そのすべてをマークのある床まで移動させる必要がある。

全42問をクリアするには

1問ごとにシレンのレベルがリセットされる石像の洞窟では、モンスターとの戦闘は極力回避するのが基本だ。モンスターに隣接されたら、ナナメ移動や壁などの障害物を利用して攻撃されないようにうまく立ち回ろう。以下では、問題を解くために必要な4つの心得と、各問題ごとにクリアするためのヒントを用意したので参考にしてほしい。



広いフロアの場合は、まずは見渡して全体の様子の確認を行なうクセをつけること。

4つの心得

道具を利用する

フロア内に道具が落ちている場合は、基本的にそれを活用しなければクリアはできない。ただし、中には使う必要がないのに、ミスリードを誘うために置かれた道具もあるので注意。また、複数の用途がある道具は、どう使うのが最適かを考えることが重要となる。

壊れやすい壁を利用する

問題によっては、どのように石像やシレンを動かしても、クリアできない状況に陥ることがある。そんなときは、壁に状況を打開するためのヒントが隠されている可能性が高い。怪しいと思われる壁を直接攻撃で壊し、隠された道や部屋の存在を突き止めよう。

ワナを利用する

シレンにマイナスの状態変化をもたらすワナは、本来は踏まないように避けるべきもの。ただし石像の洞窟では逆に利用することで、道具の代わりにクリアの手助けとなることもある。各種ワナの効果をきちんと把握すると同時に、シレンが踏む方向にも気を配ろう。

モンスターを利用する

モンスターは、シレンの行動を阻んでクリアを妨害するだけの存在ではない。問題によっては、モンスターの居場所や特性が重要な意味を持つことがあるのだ。ただ逃げ回るだけでなく、フロア内にある道具やワナと組み合わせて利用できないか模索してみよう。

石像の洞窟の問題一覧とヒント

ページ	タイトル	ヒント
1	押しすぎ 注意	石像を動かすには、装備品を装着する必要はなく素手による直接攻撃で十分だ。ちなみに、このフロア内で石像を動かす回数は最低でも3回は必要だ。
	運ではない 何か	運に任せてシレンを適当に動かすよりも、知恵を働かせて行動のたびに考えることが大切。フロア全体を見渡せば8つの分かれ道の先に何があるかわかるはずだ。
	いそがば 回れ	急いでいるときこそ、回り道になっても安全で確実なルートを選ぶべき。まずは、シレンのスタート位置から反時計回りに移動し、石像の後ろへ向かおう。
	ふたりのダンス	ふたりでダンスをするのなら、フロア全体を使って大きくターン。ひとりでダンスをするのなら、上下の限られたスペースのみを利用してダンスをするといい。
	島で ふたりきり	島でふたりきりになるには、何よりも上陸することが先決。逆に島に上陸さえしてしまえば、答えはおのずと明らかになるだろう。
	ブタ注意報	フロア内に出現するデブータの投げる石が届くのは2マス先まで。その範囲内に入りさえしなければ、デブータはどうすることもできないのだ。
2	中(チュン)を作るヒミツ	中の字を左右のブロックに分け、右側にある石像から整理してみるといい。ちなみに、初期配置でマークのある床の上に置かれた石像は必ず移動させる必要がある。
	トンネル作成 友の会	トンネルの杖の魔法弾を壁に当てると、壁を一直線に10マス分掘ることができる。この杖で、フロア下にある石像を動かすための通路を作り出そう。
	1を十にする方法	縦一列にきれいに並んだ5つの石像。ここから十の形に作り変えるために、まずは上から2番目と4番目の石像を左右に振り分けるところから始めるといい。
	吹き飛ばしテスト 初級	吹き飛ばしの杖の使用対象になるのは、水地形を挟んで左側にある石像。ただし、そのまま石像を吹き飛ばすだけではクリアできない。もうひと捻りしてみよう。
	バクハツに ご用心	衝撃を与えると大爆発する壺、四二鉢(よんにいはち)がふたつ置かれている。これがあれば、ばくだんウニを檻の中に閉じ込めておいても問題はないはずだ。
	ふうさされた ダンジョンで	四二鉢の爆発に巻き込まれても、シレンが倒れることはない。あとは、その四二鉢を上下どちらの壁に向けて投げるかがポイントになる。
3	3つの選択	まずは石像を動かして道を作り、そこにモンスターをおびき寄せよう。やりすごしの壺には、シレンだけではなく別の者を入れることができるという性質が役に立つ。
	クマに注意!	石像のもとに最短で移動するなら飛びつきの杖を使うと便利。場所がえの杖と吹き飛ばしの杖は、邪魔をしてくるおにぎりヒグマとの間合いに応じて使い分けよう。
	壁の奥の 宝物	フロア内に落ちている水斬りの剣+25、重い盾+15をシレンが装備しても、イカだいおうに倒される危険性はある。となると、トンネルの杖の使い道は……。
	増やすな 危険	シャインバードは、爆風を受けると2体に分裂するという特殊能力を備える。トンネルの杖を活用して、四二鉢の爆発がシャインバードに及ばないようにしたい。
	ヒミツの通路を探せ!	表題にあるヒミツの通路は、マークのある床の近くに隠れている。まずはスタート位置近くの石像を整理してから、奥の壁を直接攻撃しながら探ってみよう。
	いろいろやってみよう	表題では、いろいろやってみようと言っているが、やるべきことはじつはふたつのみ。壊れやすい壁を直接攻撃することと、石像を動かすことだ。
4	危険なワナに ご注意を	爆発のワナを踏むと、その周囲に落ちている道具が消滅してしまう。ワナを無効化したあとで、安全に水がれの巻物を入手するのに使えるものといえば……。
	忍法水グモの術	水グモの腕輪を装備すれば水地形にも入れる。フロア内にある3つの石像のうち、いちばん上の石像は、ほかの石像を配置するためのテコとして用いるのだ。
	炎を防ぐには	ドラゴンが吐く炎は、地形の種類を問わずシレンの直線上であればどこまでも届く。この炎は、ドラゴンとの間に障害物を用意して防ぐしかない。
	隠された道	隠された道は丸太のワナによって生み出される。まずは、その隠された道を見つけて、フロア右下にある石像を動かすところから始めよう。
	吹き飛ばしテスト 上級	シレンは、スタート地点の通路内から移動することはできない。フロア全体を見渡しながら、正面やナナメなどいろいろな角度から吹き飛ばしの杖を使ってみよう。
	魔物のひそむ壺	フロア内で拾うことができるチンタラの入っている魔物の壺の使い方がポイント。壺を壊して出現したモンスターに場所がえの杖を使えば……。
5	ワナとカエルは 使いよう	丸太のワナを踏むと飛んでくる丸太は、必ずシレンの正面から飛んでくる。これを利用するためには、ガマグッチをどの位置でかなしばり状態にするかが鍵となる。
	どんくさいトド	クリアするうえでもっとも大切なのは、シレンがぬすっトドから道具を盗まれないようにすること。そのために、ぬすっトドに"どんくさいトド"になってもらおう。

ページ	タイトル	ヒント
5	たまにはバクハツしないウニ	シレンが1歩でも無駄な動きをすると、ふんかウニに倒される。障害物を利用してふんかウニをかわしたり、ナナメ移動で逃げながら、うまく道具を使っていこう。
	飛びつけ！ せいしゅん！	フロア内に落ちている飛びつきの杖が使えるのは1回だけ。その1回は、フロア中央にある上下の壁に接した石像を動かすために使うことになる。
	開放のタイミング	用意されている道具の組み合わせ次第で、いくつもクリア方法はある。その中でオススメしたいのは、水グモの腕輪を水地形の上で外した場合の法則を活用する手だ。
	飛びつき注意！	ふたつある石像のうち、どちらか一方をマークのある床の上に移動させるのは簡単。石像をふたつ置くためには、フロア右下にある石像を壁としてうまく利用すること。
6	穴だらけの迷宮	トンネルの杖の効果は、途中に通路や水地形があると途切れてしまうので要注意。ちなみに、土塊の杖はフロア内にある水地形を壊れやすい壁に変化させられる。
	行ったり来たり	まずは、フロアの下半分にある石像を動かして通路を確保してから上半分の石像を動かそう。再び下に戻るときは、中央左の通路をふさいでいる石像を利用する。
	密集地帯	初期配置でシレンの左右にある石像をそれぞれマークのある床の上に置くところからスタート。ポイントとなるのは、中央の壁と壁の間のスペースの使い方となる。
	十字を切れ	石像を十字に並べるため、まずは横棒の一を作ることを念頭に置いて動くといい。縦棒のいちばん上の石像を、マークのある床の上に動かすのは最後でかまわない。
	ちらかし放題	最初に石像を置くべきなのは、左上の部屋の中にある右下のマークのある床。そこからは、ひと部屋ずつ順に整理していこう。
	特性を利用せよ	クリアのために利用するのは、畠荒らしの特性だ。邪魔な特大チンタラは、場所がえの杖で畠荒らしが初期配置されている通路に追いやってしまおう。
7	ウソつきだらけ	フロア内には複数の道具が落ちているが、実際に使うのは場所がえの杖と飛びつきの杖だけ。これらの道具で、倍速2回攻撃の洞窟マムルを遠ざける方法を考えよう。
	杖を 使いこなせ！	使える杖は、場所がえの杖、吹き飛ばしの杖、飛びつきの杖の3種類。それぞれ5回ずつ使用可能だが、実際はいずれも杖を使い切らなくてもクリア可能だ。
	杖を さらに使いこなせ！	使用回数は異なるが、「杖を 使いこなせ！」と同じ3種類の杖を使う。まずは飛びつきの杖と吹き飛ばしの杖で、石像を水地形の奥から手前に移動させるといい。
	キレイに ならべる	数字の"2"の字を90度倒したような状態の石像配置。いくつかの石像は置ける場所が限定されているため、マークのある床の上の石像をどのように動かすかがポイント。
	じゃまな でっぱり	隠し通路やフロア中央下にある邪魔な壁のでっぱりを取り除く方法はないが、いちばん上の石像とでっぱりの上の石像をうまく動かせれば、必要な通路が確保できる。
	最後の 選択	これまでの問題で培った知識とテクニックを総動員しなければならない。まずは、呪われた遠投の腕輪と場所がえの杖で、フロア上にある石像のもとに移動しよう。

風来秘録 石像の洞窟のごほうび

石像の洞窟では、各問題をクリアすると必ずごほうびがもらえる。もらえるごほうびの道具は、以下のおもなごほうびリストから、ひとつがランダムで選ばれる仕組みだ。手に入れた道具は、予備の装備品として蔵に預けたり、そのままほかのダンジョンに持ち込むなどしておおいに役立てよう。なお、ごほうびがもらえるのは、その問題を最初にクリアしたときのみで、2回目以降はもらえない。

おもなごほうび

剣	ヤシの棒、くすんだ金の剣、銅の刃、水斬りの剣、一ツ目殺し、カタナ、ドレイン斬り、どうたぬき
盾	ヤシの盾、くすんだ金の盾、銅の盾、鉄の盾
腕輪	ちからの腕輪
草	胃拡張の種、めぐすり草、成長の種
杖	痛み分けの杖、一時しのぎの杖、吹き飛ばしの杖、雷光の杖

巻物	あかりの巻物、おはらいの巻物、天の恵みの巻物、地の恵みの巻物、メッキの巻物、混乱の巻物、バクスイの巻物、真空斬りの巻物、ゾワゾワの巻物、ワナ消しの巻物、困った時の巻物、脱出の巻物、水がれの巻物
札	睡眠の札、空振りの札、影縫いの札、狂戦士の札
壺	保存の壺、合成の壺、識別の壺、おはらいの壺、蔵の壺、変化の壺、背中の壺

参章
データリスト
DATA LIST

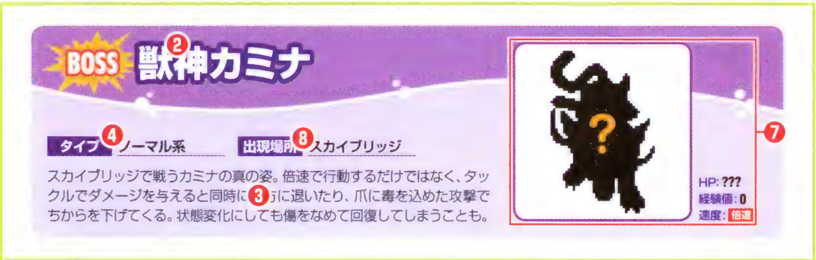
モンスター一覧

エンディングまでに登場するモンスターのデータを各種族ごとに掲載した。
各種モンスターへの対応に困ったときは、ここを開こう！

モンスター一覧の見方

モンスターデータ

ボスのデータ



❶出現する時間帯
昼に出現するモンスターの種族には太陽、夜に出現するモンスターの種族には三日月をそれぞれ表示

❷種族の名称
モンスターの種族の名称で、ボスを除くいずれの種族にも昼と夜が存在する。本書ではエンディングまでに登場するモンスターの種族を、ゲーム内で閲覧可能な図鑑の掲載順に紹介している

❸解説
各種族とボスの特徴や使ってくる特殊攻撃、および戦闘時に有効な戦術を明記した

❹種族のタイプ
ノーマル系、水棲系、ドラゴン系、浮遊系、ドレイン系、爆発系、一ツ目系の7タイプがあり、そのモンスターの弱点と関係する。詳細はP31以降を参照

❺モンスターのレベル
種族内での格付けを示し、昼のモンスターはレベルアップで1段階上のレベルのモンスターとなる。本書では昼の種族はLv3までのモンスターを、レベルアップの仕方が異なる夜のモンスターは、その種族の中で能力の低い者から3体をそれぞれ紹介した

❻モンスターの名称
各モンスターの個別の名称

❼モンスターの容姿とステータス
各モンスターの体力を表わすHPと、シレンが倒したときに獲得できる経験値、行動速度を掲載している。行動速度を示すマークの意味は下記を参照

- **等速**……通常時のシレンと等しい速度のモンスター。基本的に1ターンに1回行動できる
- **倍速**……倍速1回攻撃のモンスター。1ターンに移動だけなら2回できるが、攻撃は1回しかできない。なお、本書で紹介するモンスターには最初から倍速2回攻撃の者はいない。詳細はP22以降を参照
- **鈍足**……鈍足のモンスター。2ターンに1回しか行動できない

❽出現場所
モンスターの出現するエメラルドテラスの階層名。ボスにのみ表記している

マムル種 -昼-

直接攻撃しかできずHPも低いため、Lv2までは簡単に倒せる。ただし、Lv3は防御力が高めなので道具の力を借りて倒すほうが無難。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
マムル	あなぐらマムル	洞窟マムル
HP: 5	HP: 9	HP: 6
経験値: 3	経験値: 6	経験値: 1000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

マムル種 -夜-

昼よりもはるかにHPが高く、倒したときに入る経験値も多くなる。しかし、直接攻撃がほぼ効かないため、倒すには技が必須となる。

タイプ ノーマル系

闇マムル	闇あなぐらマムル	闇洞窟マムル
HP: 24	HP: 35	HP: 55
経験値: 22	経験値: 56	経験値: 600
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

チンタラ種 -昼-

目立った特徴はなく、Lv1はマムルと同程度の強さ。ただし、Lv2になると比べ物にならないほどの強敵になるので油断は禁物だ。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
チンタラ	中チンタラ	大チンタラ
HP: 7	HP: 28	HP: 57
経験値: 4	経験値: 40	経験値: 480
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

チンタラ種 -夜-

直接攻撃がほぼ効かない以外は、とくに特徴はない。ただし、悪チンタラが出現するフロアでは強敵の部類に含まれる。

タイプ ノーマル系

悪チンタラ	悪中チンタラ	悪大チンタラ
HP: 20	HP: 47	HP: 63
経験値: 24	経験値: 120	経験値: 1300
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

タネッコ種 -昼-

攻撃手段は直接攻撃のみで、強さはマムル種やチンタラ種とほぼ同等。とはいえ、Lv1からLv2になったときの危険度はこちらが上だ。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
タネッコ	アズキッコ	ナッツッコ
HP: 6	HP: 53	HP: 62
経験値: 5	経験値: 230	経験値: 1280
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

タネッコ種 -夜-

直接攻撃がほぼ効かない以外に特殊能力はない。ダークタネッコ以外は倒したときの経験値が昼種よりも格段に多くなる。

タイプ ノーマル系

ダークタネッコ	ダークアズキッコ	ダークナッツッコ
HP: 10	HP: 55	HP: 64
経験値: 4	経験値: 350	経験値: 2600
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ガマラ種 -昼-

落ちているギタンを見つけると、そのまま上に居座り続けたり、シレンのギタンを盗んでワープしたりする。倒すと必ずギタンを落とす。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ガマラ	ガマグッチ	ガマゴン
HP: 28	HP: 51	HP: 65
経験値: 5	経験値: 10	経験値: 100
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ガマラ種 -夜-

昼種と同様の特性を備え、倒すと必ず祝福状態のギタンを落とす。金庫の盾系を装備すれば、どのガマラ種からも盗みを阻止できる。

タイプ ノーマル系

腹黒ガマラ	腹黒ガマグッチ	腹黒ガマゴン
HP: 26	HP: 36	HP: 48
経験値: 5	経験値: 30	経験値: 300
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ひまガッパ種 -昼-

落ちている道具を拾って投げてくる。投げる道具の種類と命中率はレベルで変化。投げた道具を捕って投げ返す特性も備える。

タイプ 水棲系

Lv1	Lv2	Lv3
ひまガッパ	いやすぎガッパ	たまらんガッパ
HP: 14	HP: 56	HP: 71
経験値: 4	経験値: 180	経験値: 850
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ひまガッパ種 -夜-

落ちている道具を拾って投げてくる。投げる道具の種類と命中率は種類で変わる。道具を使うまえに魔法弾を当てて動きを止めよう。

タイプ 水棲系

闇ひまガッパ	闇いやすぎガッパ	闇たまらんガッパ
HP: 17	HP: 38	HP: 47
経験値: 12	経験値: 50	経験値: 200
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ピョコダイル種 -昼-

ジャンプで床を飛ばしながら移動し、着地点にシレンがいると、のしかかり攻撃をする。ドラゴン系と水棲系に有効な武器で戦いたい。

タイプ ドラゴン系、水棲系

Lv1	Lv2	Lv3
ピョコダイル	ピョンダイル	ボヨンダイル
HP: 19	HP: 70	HP: 86
経験値: 12	経験値: 600	経験値: 2700
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ピョコダイル種 -夜-

ジャンプで床を飛ばしながら移動し、視界の範囲外から急接近してくる。のしかかり攻撃のダメージが大きいため、十分な警戒を。

タイプ ドラゴン系、水棲系

悪ピョコダイル	悪ピョンダイル	悪ボヨンダイル
HP: 28	HP: 46	HP: 57
経験値: 35	経験値: 300	経験値: 750
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

イカキング種 -昼-

目つぶし状態になるスミを吹く。シレンがこの状態になると周囲の状況が判別できなくなるため、事前に位置関係を把握して戦うように。

タイプ 水棲系

Lv1	Lv2	Lv3
イカキング	イカだいおう	イカエンペラー
HP: 19	HP: 55	HP: 65
経験値: 8	経験値: 110	経験値: 600
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

コガタナバチ種 -昼-

攻撃すると後方に退く。また、自身の消滅と引き換えに受けた相手を混乱状態にする混乱刺しをしてくるため、遠距離から攻撃したい。

タイプ 浮遊系

Lv1	Lv2	Lv3
コガタナバチ	ワキザシバチ	カタナバチ
HP: 15	HP: 46	HP: 57
経験値: 13	経験値: 200	経験値: 2200
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ヒーポフ種 -昼-

ドラゴン系と浮遊系に属すため、トカゲ斬りの刃や空の刃など有効な武器が多い。特殊能力で炎を吐くが、たまに吐くのを失敗する。

タイプ ドラゴン系、浮遊系

Lv1	Lv2	Lv3
ヒーポフ	ホノオポフ	カエンポフ
HP: 17	HP: 43	HP: 57
経験値: 10	経験値: 120	経験値: 490
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ヒーポフ種 -夜-

昼種よりもHPは低いが経験値は大差ない。吐く炎を利用してバナナを焼きバナナにできるが、炎で受けるダメージが高くリスクがある。

タイプ ドラゴン系、浮遊系

悪ヒーポフ	悪ホノオポフ	悪カエンポフ
HP: 18	HP: 33	HP: 50
経験値: 11	経験値: 110	経験値: 380
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

おにぎりクマ種 -昼-

特殊攻撃はしてこないが、HPや攻撃力が高く苦戦しやすい傾向にある。ただし、倒せば満腹度を50回復できるおにぎりを落とすことも。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
おにぎりクマ	おにぎりアナグマ	おにぎりツキノワ
HP: 25	HP: 69	HP: 86
経験値: 35	経験値: 2400	経験値: 4500
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

おにぎりクマ種 -夜-

昼種と比べると入手経験値は劣るが、倒すと祝福状態のおにぎりを落とすことがある。遭遇したらおにぎり目当てに戦うようにしたい。

タイプ ノーマル系

闇おにぎりクマ	闇おにぎりアナグマ	闇おにぎりツキノワ
HP: 30	HP: 52	HP: 63
経験値: 30	経験値: 270	経験値: 770
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ガラ魔道士種 -昼-

かなしばり状態、混乱状態、ワープなど、ランダム効果を持つ魔法弾を飛ばす。レベルが高くなるほど効果が凶悪になるので注意。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ガラ魔道士	ガラ中流魔道士	ガラ上流魔道士
HP: 16	HP: 51	HP: 62
経験値: 14	経験値: 170	経験値: 1000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ぬすっトド種 -昼-

シレンの床や持ち物や落ちている道具を盗んで別の場所にワープする。ワープ後はフロア内を逃げ回るが、倒せば盗んだ道具を落とす。

タイプ 水棲系

Lv1	Lv2	Lv3
ぬすっトド	みどりトド	アイアントド
HP: 30	HP: 55	HP: 81
経験値: 8	経験値: 24	経験値: 150
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ぬすっトド種 -夜-

持ち物や落ちている道具を盗んでワープするが、倒せば取り戻せる。錠前の盾系の盾を装備すれば盗みを未然に防ぐことも可能。

タイプ 水棲系

腹黒ぬすっトド	腹黒みどりトド	腹黒アイアントド
HP: 18	HP: 45	HP: 58
経験値: 6	経験値: 20	経験値: 150
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ミドロ種 -昼-

装備中の武器や盾をサビさせてくるうえ、レベルが上がるとメッキや印、タグまで外す。一撃で倒せないと分裂する可能性もありやっかい。

タイプ 水棲系

Lv1	Lv2	Lv2
ミドロ	ゲドロ	オドロ
HP: 21	HP: 43	HP: 53
経験値: 10	経験値: 80	経験値: 200
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ミドロ種 -夜-

昼種と同じく、種類に応じて装備品をサビさせたり、メッキや印、タグまでを外す。松明の火も消すことから、隣接するのは避けるべき。

タイプ 水棲系

ブラックミドロ	ブラックゲドロ	ブラックオドロ
HP: 23	HP: 41	HP: 52
経験値: 18	経験値: 50	経験値: 200
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ノロージョ種 -昼-

タタリを放ち、持ち物を呪い状態や道具封印状態にしてしまう。夜が訪れる階層で武器が呪われると松明が装備できなくなるので注意。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ノロージョ	ノロージョの姉	ノロージョの母
HP: 21	HP: 52	HP: 62
経験値: 22	経験値: 170	経験値: 480
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ノロージョ種 -夜-

タタリを放つが、呪いよけの腕輪を装備していれば効果を防げる。おはらいの巻物を使う際は、松明を装備していることが条件となる。

タイプ ノーマル系

闇ノロージョ	闇ノロージョの姉	闇ノロージョの母
HP: 32	HP: 40	HP: 55
経験値: 34	経験値: 110	経験値: 450
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

毒サソリ種 -昼-

毒針刺しでシレンのちからの現在値か最大値を下げてくる。効果がどちらに及ぶかはレベルにより決まる。隣接するのは避けよう。

タイプ ドレイン系

Lv1	Lv2	Lv3
毒サソリ	鬼サソリ	しびれサソリ
HP: 35	HP: 70	HP: 83
経験値: 53	経験値: 360	経験値: 1200
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

毒サソリ種 -夜-

ちからの現在値や最大値を下げてしまう。現在値なら毒消し草で、最大値なら毒消しの腕輪や保持の腕輪で回復や防御をすること。

タイプ ドレイン系

ダーク毒サソリ	ダーク鬼サソリ	ダークしびれサソリ
HP: 40	HP: 65	HP: 73
経験値: 53	経験値: 720	経験値: 2800
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

すいだすゾウ種 -昼-

自身や周囲の生物の状態変化を吸収する。状態変化をもたらす道具の使用は避け、ドレイン斬り系の武器で攻撃すると倒しやすい。

タイプ ドレイン系

Lv1	Lv2	Lv3
すいだすゾウ	とりこむゾウ	くみこむゾウ
HP: 27	HP: 48	HP: 59
経験値: 28	経験値: 270	経験値: 700
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

すいだすゾウ種 -夜-

状態変化になる道具を使用すると吸収してHPを全回復したり、攻撃力を上げてしまう。状態変化効果のある技を使わないように。

タイプ ドレイン系

闇すいだすゾウ	闇とりこむゾウ	闇くみこむゾウ
HP: 33	HP: 47	HP: 56
経験値: 40	経験値: 180	経験値: 420
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

タイガーウッホ種 -昼-

HPが比較的高く、周囲にいる生物を別の生物に向けて放り投げる。レベルが上がるほど投げる距離が伸びるので、遭遇したら警戒しよう。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
タイガーウッホ	タイガーウホホ	タイガーウホーン
HP: 42	HP: 68	HP: 77
経験値: 63	経験値: 350	経験値: 800
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ボウヤカート種 -昼-

レベルに応じて種類の異なる矢を撃つ。行動速度が倍速なため、一度見つかるとしつこく追尾される。地面に落ちた矢は拾って使おう。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ボウヤカート	クロスカート	吹き飛びカート
HP: 16	HP: 24	HP: 34
経験値: 18	経験値: 30	経験値: 50
速度: 倍速	速度: 倍速	速度: 倍速

ボウヤカート種 -夜-

遠距離から攻撃してくるため、装備する松明によっては場所を特定できない可能性も。部屋全体に効果のある技があれば戦いやすい。

タイプ ノーマル系

闇ボウヤカート	闇クロスカート	闇吹き飛びカート
HP: 16	HP: 27	HP: 37
経験値: 14	経験値: 40	経験値: 100
速度: 倍速	速度: 倍速	速度: 倍速

オヤジ戦車種 -昼-

固定ダメージの大砲を撃ち、着弾するとシレンの周囲にいる生物も爆発に巻き込まれる。爆発隠の盾系の盾でダメージを軽減できる。

タイプ 爆発系

Lv1	Lv2	Lv3
オヤジ戦車	ガンコ戦車	ゴウジョウ戦車
HP: 60	HP: 75	HP: 83
経験値: 160	経験値: 400	経験値: 1600
速度: 鈍速	速度: 等速	速度: 倍速

ゲイズ種 -昼-

隣接すると催眠術をかけてくる。催眠状態にされたシレンは勝手に行動するが、ややゲイズな盾系の盾を装備すれば効果を無効化できる。

タイプ 一ツ目系

Lv1	Lv2	Lv3
ゲイズ	スーパーゲイズ	ハイパーゲイズ
HP: 26	HP: 49	HP: 54
経験値: 19	経験値: 190	経験値: 820
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ゲイズ種 -夜-

催眠術を使う。催眠状態にされたシレンは装備品を外すなど予期せぬ行動をするため、倒される危険が高まる。隣接するまえに攻撃したい。

タイプ 一ツ目系

悪ゲイズ	悪スーパーゲイズ	悪ハイパーゲイズ
HP: 15	HP: 35	HP: 47
経験値: 16	経験値: 80	経験値: 350
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ンドゥバ種 -昼-

道具に擬態する。ンドゥルーの判別方法はP49に記載したが、レベルが高くなるほど巧妙に擬態してくるためその判別が難しくなる。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ンドゥバ	ンドゥルー	ンバマ
HP: 20	HP: 36	HP: 47
経験値: 15	経験値: 33	経験値: 100
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ンドゥバ種 -夜-

道具に擬態し、使おうとすると姿を現わす。昼種が擬態した道具を夜に、夜種が擬態した道具を昼に使おうとすると消滅してしまう。

タイプ ノーマル系

闇ンドゥバ	闇ンドゥルー	闇ンバマ
HP: 21	HP: 35	HP: 48
経験値: 40	経験値: 220	経験値: 850
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

畠荒らし種 -昼-

落ちている道具を雑草に変える。レベルが上がると、シレンの壺に雑草を投げ入れたり、持ち物を弾いて雑草に入れ替えてくることも。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
畠荒らし	壺荒らし	物荒らし
HP: 23	HP: 43	HP: 62
経験値: 18	経験値: 75	経験値: 670
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

まわるポリゴン種 -昼-

変なおどりでシレンの最大HPや最大満腹度を下げてくる。同じ部屋になると位置関係にかかわらず、シレンの前に回り込んでくる。

タイプ ドレイン系

Lv1	Lv2	Lv3
まわるポリゴン	おどるポリゴン	うたうポリゴン
HP: 37	HP: 61	HP: 73
経験値: 66	経験値: 320	経験値: 900
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

まわるポリゴン種 -夜-

最大HPや最大満腹度を一定値下げてくる。部屋の中に複数いると一気に囲まれる恐れもあるので、広範囲に攻撃できる技で対抗しよう。

タイプ ドレイン系

悪まわるポリゴン	悪おどるポリゴン	悪うたうポリゴン
HP: 25	HP: 45	HP: 52
経験値: 26	経験値: 70	経験値: 300
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

デブータ種 -昼-

固定ダメージの投石を行なう。投石の距離はレベルが上がると伸びるので注意が必要。当たらずに落ちた石を拾えば道具として使える。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
デブータ	デブーチョ	デブートン
HP: 47	HP: 72	HP: 83
経験値: 100	経験値: 840	経験値: 2000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

デブータ種 -夜-

遠距離から固定ダメージの投石をしてくるため、松明の明かりの範囲が狭いと位置が特定しにくい。曲がり角からの攻撃にも要注意。

タイプ ノーマル系

悪デブータ	悪デブーチョ	悪デブートン
HP: 39	HP: 52	HP: 61
経験値: 200	経験値: 550	経験値: 1000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

パコレプキン種 -昼-

壁を通過しながら接近してくる。壁の中にいると攻撃が当たらないので、通路で遭遇した場合は床のある場所まで誘導して倒そう。

タイプ 浮遊系

Lv1	Lv2	Lv3
パコレプキン	パコレプキーナ	パコレプキング
HP: 34	HP: 66	HP: 75
経験値: 83	経験値: 210	経験値: 1400
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

フィアーラビ種 -昼-

ハット引き寄せで生物を自分の周囲に引き寄せる。レベルが低いと、その対象は部屋の中のみだが、レベルが上がるとフロア全体に及ぶ。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
フィアーラビ	ホラーラビ	ドレッドラビ
HP: 26	HP: 50	HP: 74
経験値: 67	経験値: 220	経験値: 880
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

カラクロイド種 -昼-

倍速で行動して床にワナを作り出すが、ワナの生成直後は行動が止まる。レベルに応じて倒したときに最後のワナを残す確率が上昇する。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
カラクロイド	スチームロイド	エレキロイド
HP: 44	HP: 64	HP: 80
経験値: 72	経験値: 440	経験値: 1500
速度: 倍速	速度: 倍速	速度: 倍速

カラクロイド種 -夜-

昼種と同様に、倍速で行動してワナを作り出す。視界が悪いとワナを踏んでしまうので、この種のいるフロアではすごい松明を使おう。

タイプ ノーマル系

闇カラクロイド	闇スチームロイド	闇エレキロイド
HP: 43	HP: 56	HP: 68
経験値: 60	経験値: 450	経験値: 1800
速度: 倍速	速度: 倍速	速度: 倍速

ケンゴウ種 -昼-

装備中の武器や盾、腕輪を弾き飛ばす。弾き飛ばす装備品の種類はレベルとともに増加し、飛ぶ方向しだいでは消滅する危険もある。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ケンゴウ	イアイ	シハン
HP: 58	HP: 67	HP: 80
経験値: 180	経験値: 1500	経験値: 3600
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ギャドン種 -昼-

道具をついばみ無力化する。対象となる道具は杖から始まりレベルごとに変わるが、ややギャドンな盾系の盾を装備すれば安全だ。

タイプ 浮遊系

Lv1	Lv2	Lv3
ギャドン	ギャイラス	ギャンドラー
HP: 48	HP: 57	HP: 69
経験値: 90	経験値: 500	経験値: 1300
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

フラッシュバード種 -昼-

飛んできた道具を燃やす特性を備えている。さらに爆風を受けると分裂するほか、別のモンスターのHPを回復させてしまうこともある。

タイプ 浮遊系

Lv1	Lv2	Lv3
フラッシュバード	グレアバード	ツインクルバード
HP: 31	HP: 43	HP: 56
経験値: 57	経験値: 200	経験値: 730
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ヤンぴー種 -昼-

ブッコミでシレンや仲間を吹き飛ばす。吹き飛ばす距離はレベルにより変化する。Lv2は19F～20Fではもっとも経験値を稼げる相手だ。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
ヤンぴー	親衛ヤンぴー	副総長ヤンぴー
HP: 38	HP: 49	HP: 60
経験値: 71	経験値: 310	経験値: 2000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

バナナ見習い種 -昼-

シレンの持ち物の道具をバナナに変えたり、シレンや仲間をバナナ状態に変えたりしてくる。バナナを投げ当てれば一撃で倒せる。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
バナナ見習い	バナナ変化	バナナ親方
HP: 16	HP: 58	HP: 66
経験値: 15	経験値: 330	経験値: 1100
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

バナナ見習い種 -夜-

種類に応じて持ち物の道具をくさったバナナに変えたり、シレンや仲間をバナナ状態にする。バナナを投げ当てれば一撃で倒せる。

タイプ ノーマル系

腐りバナナ見習い	腐りバナナ変化	腐りバナナ親方
HP: 14	HP: 22	HP: 45
経験値: 3	経験値: 22	経験値: 150
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ばくだんウニ種 -昼-

HPが一定値以下になると色が赤くなり、そのまま攻撃すると爆発することも。爆発隠の盾系の盾を装備すればダメージを軽減できる。

タイプ 一ツ目系、爆発系、水棲系

Lv1	Lv2	Lv3
ばくだんウニ	ばくれつウニ	ふんかウニ
HP: 62	HP: 83	HP: 102
経験値: 15	経験値: 110	経験値: 500
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ギャザー種 -昼-

攻撃力、防御力ともに高いうえに、直接攻撃以外のすべての攻撃によるダメージを一律2にしてしまう。水棲系に有効な武器で攻撃しよう。

タイプ 水棲系

Lv1	Lv2	Lv3
ギャザー	キラーギャザー	ヘルギャザー
HP: 68	HP: 75	HP: 96
経験値: 400	経験値: 1800	経験値: 5000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

フレフレハムポン種 -昼-

隣接する生物を応援して攻撃力を上げたり、致命的なダメージを一度だけこらえられるようにする。レベルによっては防御力も上げる。

タイプ ノーマル系

Lv1	Lv2	Lv3
フレフレハムポン	ガンバレハムポン	ファイトハムポン
HP: 13	HP: 34	HP: 46
経験値: 12	経験値: 50	経験値: 130
速度: 等速	速度: 等速	速度: 倍速

ドラゴン種 -昼-

固定ダメージの炎を吐いて攻撃し、その効果範囲はレベルに応じて変化する。ドラゴン系に有効な武器で攻撃すれば大ダメージが狙える。

タイプ ドラゴン系

Lv1	Lv2	Lv3
ドラゴン	スカイドラゴン	アークドラゴン
HP: 80	HP: 90	HP: 100
経験値: 1000	経験値: 3000	経験値: 6000
速度: 等速	速度: 等速	速度: 等速

ドラゴン種 -夜-

昼種よりも強力なダメージの炎を吐く。種類によって炎が直線上に伸びたり、部屋の中やフロア内の生物を追尾する特性を持つ。

タイプ ドラゴン系

	悪ドラゴン	悪スカイドラゴン	悪アークドラゴン
HP	55	65	73
経験値	150	1500	3800
速度	等速	等速	等速

マゼルン種 -昼-

道具を投げると飲み込んで攻撃力が上がる。飲み込める道具の数はレベルにより変化。投げた道具の組み合わせ次第で体内合成される。

タイプ ノーマル系

	Lv1	Lv2	Lv3
	マゼルン	マゼモン	マゼゴン
HP	45	55	66
経験値	33	130	550
速度	等速	等速	等速

エリガン種 -昼-

特殊攻撃こそないが、HPや攻撃力が高くて苦戦しやすい相手。31F〜36Fに出現するLv1でも、倒せば1200もの経験値が得られる。

タイプ ノーマル系

	Lv1	Lv2	Lv3
	エリガン	エリガガン	エリガゴン
HP	78	85	108
経験値	1200	2700	4800
速度	等速	等速	等速

アイアンヘッド種 -昼-

通常時は2マス先まで頭を投げて攻撃してくるが、ちからをためて痛恨の一撃を狙ってくることも。一ツ目系に有効な武器で対抗しよう。

タイプ 一ツ目系

	Lv1	Lv2	Lv3
	アイアンヘッド	チェインヘッド	ギガヘッド
HP	32	84	106
経験値	45	900	3400
速度	等速	等速	等速

ひとくいデビル種 -昼-

フロアに長期間滞在すると怪しい気配がしてまもなく出現。シレンを発見すると倍速で追尾し、ゾワゾワ状態になるおたけびをあげる。

タイプ ノーマル系

	Lv1	Lv2	Lv3
	ひとくいデビル	むらくいデビル	やまぐいデビル
HP	50	75	100
経験値	100	1000	6000
速度	等速	等速	等速

ひとくいデビル種 -夜-

昼種と同様、怪しい気配がするとやがて現われる。通常攻撃はほぼ効かず、遭遇するとおたけびをあげたり倍速で追いかけてくる。

タイプ ノーマル系

	闇ひとくいデビル	闇むらぐいデビル	闇やまぐいデビル
HP	60	85	110
経験値	150	1500	4000
速度	等速	等速	等速

BOSS 獣神カミナ

タイプ ノーマル系　**出現場所** スカイブリッジ

スカイブリッジで戦うカミナの真の姿。倍速で行動するだけではなく、タックルでダメージを与えると同時に後方に退いたり、爪に毒を込めた攻撃でちからを下げてくる。状態変化にしても傷をなめて回復してしまうことも。

HP: ???
経験値: 0
速度: 倍速

BOSS 獣神ジャガー

タイプ ノーマル系　**出現場所** 王の間

王の間で戦う神官の真の姿。行動速度は鈍足だが、遠距離から雷を落としたり混乱攻撃をしてくる。さらにとりこむゾウ、タイガーウホホ、デブーチョを召喚するほか、状態変化にしても傷をなめて回復することがある。

HP: ???
経験値: 0
速度: 鈍速

風来秘録 モンスターの落とす道具の傾向

シレンがモンスターを倒すと道具を落とすことがある。モンスターの落とす道具は、その種類、落とす確率ともに基本的にランダムなのだが、一部のモンスターにはある程度決まった道具を落とす者もいるのだ。下表では、それら固定化された道具を持つモンスターをピックアップしてみた。これを見ればギタンを稼ぎたいときはガマラ種を、食べ物を確保したいときはおにぎりクマ種やバナナ見習い種を狙えばいいことなどがわかるだろう。

ガマラ種は金庫の盾、ぬすっトド種は錠前の盾で盗みを防止。

各モンスターがよく落とす道具一覧

種族(名前)	落とす道具	確率
ガマラ種 -昼-	ギタン	100%
ガマラ種 -夜-	祝福されたギタン	100%
おにぎりクマ種 -昼-	おにぎり	ランダム
おにぎりクマ種 -夜-	祝福されたおにぎり	ランダム
ぬすっトド種 -昼-	盗んだ道具(※1)	100%
ぬすっトド種 -夜-	盗んだ道具(※1)	100%
ボウヤカート	木の矢	ランダム
クロスカート	鉄の矢	ランダム
吹き飛びカート	吹き飛ばしの矢	ランダム

種族(名前)	落とす道具	確率
闇ボウヤカート	祝福された木の矢	ランダム
闇クロスカート	祝福された鉄の矢	ランダム
闇吹き飛びカート	祝福された吹き飛ばしの矢	ランダム
畠荒らし種 -昼-	雑草	ランダム
デブータ種 -昼-	デブータの石	ランダム
デブータ種 -夜-	祝福されたデブータの石	ランダム
バナナ変化	青いバナナ	ランダム
バナナ親方	黄色いバナナ	ランダム

※1……道具を盗んでいなかった場合に落とす道具の種類はランダムとなる

道具一覧

ここからのページでは、エンディングまでに出現する道具のデータを完全網羅。
それぞれの特性や効果を把握して冒険に役立てよう。

道具一覧の見方

武器、盾のデータ

武器 ❶

ヤシの棒 ❷
系統 ヤシの棒系 ❸

強さ ❹ 2　強化限界 ❺ 10　印数 ❻ 5　共鳴 ❼ あり　出現場所 ❽ 店○ ダ○ 他○

❾ 買値 300
❿ 売値 105
説明 ヤシの木の幹を削って作[illegible]れた棒。特殊能力はなく強さも低いが、ほかの武器と比べて[illegible]成長させやすい ⓫

武器、盾以外のデータ

道具名 ❷	買値 ❾	売値 ❿	出現場所 ❽			効果 ⓫
			店	ダ	他	
松明	100	35	○	○	×	夜に装備するとシレンの周囲1マス分を明かりで照らせる

❶道具の種類
用途別に全13種類ある。詳細はP44以降を参照

❷道具名
エンディングまでに出現する可能性のある道具を、ゲーム内で見られる道具図鑑順に掲載した。ただし、松明と盾の順番のみ入れ替えて紹介している

❸武器、盾の系統
武器や盾は成長度を上げることで系統ごとに8段階までレベルアップする。同時に名称が変更されるほか、基本性能や特殊効果が強化される。本書では各武器と盾の1段階目のデータを掲載した。なお、武器と盾のレベルアップの詳細はP53を参照

❹強さ
その武器や盾の基本的な強さ。なお、同名の武器や盾でも、名前の右に強化値がつくとこの数値が上がる。たとえば「+1」という表記であれば、その強さは基本値に+1されているという意味だ

❺強化限界
その武器や盾の強化限界。武器や盾をどれだけ強化できるか示している。詳細はP50を参照

❻印数
その武器や盾に、合成によって刻める印の数を表わす。詳細はP51を参照

❼共鳴
その武器や盾がシレンの装備するほかの道具と共鳴する可能性のある場合に「あり」と表記

❽出現場所
道具を入手できる可能性のある場所を○で表記。店は村や宿のお店、ダンジョンで遭遇する行商人やお店で買えることを、ダはダンジョンで拾えることを、他は通行人や石像の洞窟のごほうびで入手したり、ターン経過やモンスターの攻撃によって別の道具から変化するものをそれぞれ表わす。なお、風来救助のごほうびでもらえる特殊な道具は掲載していない

❾買値
その道具を、お店や行商人から購入するときの販売価格。ここでは図鑑に登録される基本値の状態で掲載したが、実際には、強化値、刻まれた印の数や、種類、状態によって増減する

❿売値
その道具を、お店や行商人に売却する際の価格。買値同様、図鑑に登録される基本値の状態で掲載したが、こちらも強化値、刻まれた印の数や種類、状態によって増減することに注意してほしい

⓫道具の効果
その道具の使い方と効果について解説

武器

名前	系統	強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値	効果
ヤシの棒	ヤシの棒系	2	10	5	あり	店○ ダ○ 他○	300	105	ヤシの木の幹を削って作られた棒。特殊能力はなく強さも低いが、ほかの武器と比べて若干成長させやすい
くすんだ金の剣	くすんだ金の剣系	2	25	6	あり	店○ ダ○ 他○	1000	350	くすんではいるものの、金でできている武器。ワナやモンスターの特殊攻撃などでサビないという特性を持つ
かまいたち	かまいたち系	2	25	2	なし	店○ ダ○ 他○	8000	2800	直接攻撃するとともに真空の刃を飛ばせる武器。シレンの前方1マスと、その両隣のマスを一度に直接攻撃できる
おねむガラガラ	おねむガラガラ系	2	25	3	あり	店○ ダ× 他○	7000	2450	すぐに眠くなってしまうというガラガラ。直接攻撃でダメージを与えたあと、たまに相手を睡眠状態にできる
空の刃	空の刃系	2	25	3	なし	店○ ダ○ 他○	7500	2625	空を斬り裂き攻撃した相手を打ち落とす武器。直接攻撃で浮遊系モンスターに大ダメージを与えられる
ボロいつるはし	ボロいつるはし系	3	25	8	なし	店× ダ○ 他×	1000	350	壁の掘削ができる武器。直接攻撃で壁を1マス分掘れるが、掘り続けるといずれ壊れる
光の刃	光の刃系	3	25	5	なし	店○ ダ○ 他○	3000	1050	プライドが高いとされる武器。直接攻撃を数回空振りすると刀身が輝き、次の攻撃で大ダメージを与えられる
しびれ刀	しびれ刀系	3	25	3	なし	店○ ダ× 他○	4000	1400	攻撃した相手をしびれさせる武器。直接攻撃でダメージを与えたあと、たまに相手をかなしばり状態にできる
銅の刃	銅の刃系	4	10	4	あり	店○ ダ○ 他○	700	245	銅を研いで作られた武器。性能も低くこれといった特殊能力もないが、安価で手に入りやすい
真っ暗棒	真っ暗棒系	4	25	5	なし	店○ ダ× 他○	6000	2100	相手の目の前を真っ暗にする棒。直接攻撃でダメージを与えたあと、たまに相手を目つぶし状態にできる
水斬りの剣	水斬りの剣系	4	25	5	なし	店○ ダ○ 他○	6500	2275	するどく剣を振ることによって水も斬り裂ける武器。直接攻撃で水棲系モンスターに大ダメージを与えられる
ボロいマトック	ボロいマトック系	5	25	8	なし	店× ダ○ 他×	2000	700	壁の掘削ができる武器。直接攻撃1回につき壁を2マス分掘れるが、掘り続けるといずれ壊れる

名前	系統	強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値	効果
戦神の斧	戦神の斧系	5	10	3	なし	店○ ダ○ 他○	5000	1750	戦いの神が持つとされる武器。直接攻撃がまれに会心の一撃となり、通常より大きなダメージを与えられる
ボロい木づち	ボロい木づち系	5	25	8	なし	店○ ダ○ 他×	2000	700	木製のハンマー。ワナや道具を攻撃すると破壊できるが、たまに木づち自体も壊れてしまう
封印棒	封印棒系	5	25	5	なし	店○ ダ× 他○	3300	1155	モンスターを封印する能力を秘めた棒。直接攻撃でダメージを与えたあと、たまに相手を封印状態にできる
一ツ目殺し	一ツ目殺し系	5	25	5	あり	店○ ダ○ 他○	5500	1925	刃に目玉の模様が彫られた武器。直接攻撃で一ツ目系モンスターに大ダメージを与えられる
カタナ	カタナ系	6	10	4	あり	店○ ダ○ 他○	1100	385	多くの風来人に愛用されている武器。特殊能力はないが、強さがそこそこ高く手に入りやすい
混乱の手斧	混乱の手斧系	6	25	5	あり	店○ ダ× 他○	2000	700	混乱の力を秘めた斧。直接攻撃でダメージを与えたあと、たまに相手を混乱状態にできる
ドレイン斬り	ドレイン斬り系	6	25	5	なし	店○ ダ○ 他○	4500	1575	世界中のドレイン系モンスターが恐怖する武器。直接攻撃でドレイン系モンスターに大ダメージを与えられる
三日月刀	三日月刀系	7	25	5	あり	店○ ダ○ 他○	2500	875	三日月状の刃を備える武器。直接攻撃で爆発系モンスターに大ダメージを与えられる
獣の牙	獣の牙系	8	10	3	あり	店○ ダ○ 他○	1600	560	動物の牙で作られた武器。特殊能力がなく印数も少なめだが、もともとの強さが高いので即戦力として使える
火の刃	火の刃系	9	25	4	あり	店× ダ○ 他○	10000	3500	剣先から炎がほとばしる武器。HPが満タンの状態で直接攻撃すると、シレンの前方無制限に炎を飛ばせる
どうたぬき	どうたぬき系	10	10	5	あり	店○ ダ○ 他○	2200	770	名のある刀工の銘が彫られた武器。特殊能力はないものの、もともとの強さが高く印数も多めなのが魅力
トカゲ斬りの刃	トカゲ斬りの刃系	10	25	3	あり	店○ ダ○ 他○	3500	1225	硬い鱗も斬り裂ける武器。直接攻撃でドラゴン系モンスターに大ダメージを与えられる
隕石の刃	隕石の刃系	12	10	4	あり	店○ ダ○ 他○	3000	1050	砕けた隕石の破片を加工して作った武器。特殊能力はないが、もともとの強さが高い

朱剛石の刃
系統 朱剛石の刃系

強さ 14 強化限界 10 印数 3 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 4200 売値 1470
効果 朱剛石と呼ばれる赤くて硬い石から作られた武器。特殊能力はないが、もともとの強さがかなり高い

カブラの刀
系統 カブラの刀系

強さ 16 強化限界 10 印数 2 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ× 他×
買値 4200 売値 1470
効果 刀工師カブラが鍛えた風来人たちから最高の刀と呼ばれる武器。すべての武器の中でもトップクラスの強さを誇る

盾

ヤシの盾
系統 ヤシの盾系

強さ 2 強化限界 10 印数 5 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 360 売値 126
効果 ヤシの木の幹を削って作られた盾。特殊能力はなく強さも低めだが、ほかの盾と比べてやや成長させやすい

ハラモチの盾
系統 ハラモチの盾系

強さ 2 強化限界 15 印数 3 共鳴 なし 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 5000 売値 1750
効果 腹持ちがよくなる盾。通常10ターンに1ずつ減る満腹度が、装備中は20ターンに1しか減らなくなる

見切りの盾
系統 見切りの盾系

強さ 2 強化限界 15 印数 2 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 8000 売値 2800
効果 目玉の模様が彫られた盾。装備中はモンスターの直接攻撃が当たりにくくなる

くすんだ金の盾
系統 くすんだ金の盾系

強さ 2 強化限界 15 印数 7 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 1500 売値 525
効果 くすんではいるものの、金でできている盾。ワナやモンスターの特殊攻撃などでサビないという特性を持つ

反撃の盾
系統 反撃の盾系

強さ 3 強化限界 15 印数 5 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 3000 売値 1050
効果 刃がついた盾。装備中にモンスターから直接攻撃を受けると、そのダメージを少しだけ相手にはね返せる

福果の盾
系統 福果の盾系

強さ 3 強化限界 15 印数 3 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ× 他○
買値 8000 売値 2800
効果 仮面のような模様の盾。装備中にモンスターから直接攻撃を受けると、少しだけ経験値を獲得できる

銅の盾
系統 銅の盾系

強さ 4 強化限界 10 印数 4 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 740 売値 259
効果 古来より伝わる銅で作られた盾。特殊能力はないが安価で手に入りやすい

動かずの盾
系統 動かずの盾系

強さ 4 強化限界 15 印数 4 共鳴 なし 出現場所 店○ ダ× 他○
買値 3000 売値 1050
効果 山のような形の盾。装備中は、吹き飛ばされる、ワープさせられるなどの効果を無効にできる

どんぶりの盾
系統 どんぶりの盾系

強さ 4 強化限界 15 印数 5 共鳴 なし 出現場所 店○ ダ× 他○
買値 10000 売値 3500
効果 どんぶり茶碗でできた盾。装備中にモンスターから直接攻撃を受けると、たまにシレンの満腹度を回復できる

灯火の盾
系統 灯火の盾系

強さ 4 強化限界 15 印数 2 共鳴 あり 出現場所 店○ ダ○ 他○
買値 1500 売値 525
効果 道具を燃やすことで周囲を照らせる盾。燃料としての道具をくべると松明と同じ効果を生み出せる

爆発隠の盾
系統 爆発隠の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
5	15	4	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	6000	2100

効果 顔の模様が彫られた盾。装備中はモンスターの特殊攻撃やワナで発生する爆発のダメージを減らせる

鉄の盾
系統 鉄の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
6	10	3	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	1300	455

効果 鉄で作られた頑丈な盾。特殊能力はないものの、強さがそこそこ高くて手に入りやすい

ややゲイズな盾
系統 ややゲイズな盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
6	15	4	なし	店 ○ タ × 他 ○	10000	3500

効果 ゲイズ種のモンスターを模した盾。装備中は、ゲイズ種のモンスターの特殊攻撃である催眠術を無効化できる

金庫の盾
系統 金庫の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
6	15	3	なし	店 ○ タ ○ 他 ○	1800	630

効果 頑健な金庫の扉を模した盾。装備中は、ガマラ種のモンスターの特殊攻撃でギタンを盗まれることがなくなる

錠前の盾
系統 錠前の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
5	15	4	なし	店 ○ タ ○ 他 ○	2000	700

効果 扉にかける錠の形を模した盾。装備中は、ぬすっトド種のモンスターの特殊攻撃で持ち物を盗まれることがなくなる

ややギャドンな盾
系統 ややギャドンな盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
7	15	3	なし	店 ○ タ ○ 他 ○	4000	1400

効果 ギャドン種のモンスターを模した盾。装備中は、ギャドン種のモンスターに持ち物をついばまれなくなる

ばん族の盾
系統 ばん族の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
8	10	5	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	1800	630

効果 カヒタン島に昔から伝わる伝統的な盾。特殊能力はないが、もともとの強さが高めで印数も多いのが魅力

獣の盾
系統 獣の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
10	10	4	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	2400	840

効果 表面の模様が動物の顔を連想させる盾。特殊能力はないが、もともとの強さが高い

トカゲの盾
系統 トカゲの盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
10	15	3	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	10000	3500

効果 トカゲの鱗でできた盾。装備中は、ドラゴン種のモンスターなどが吐く炎で受けるダメージを減らせる

隕石の盾
系統 隕石の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
12	10	5	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	3200	1120

効果 砕けた隕石の破片を加工して作った盾。特殊能力はないが、もともとの強さが高い

重い盾
系統 重い盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
12	15	7	なし	店 ○ タ ○ 他 ○	6000	2100

効果 重量のある盾で、強さは高いが、通常10ターンに1ずつ減る満腹度が装備中は5ターンに1ずつ減ってしまう

朱剛石の盾
系統 朱剛石の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
14	10	4	あり	店 ○ タ ○ 他 ○	4800	1680

効果 朱剛石と呼ばれる赤くて硬い石から作られた盾。特殊能力はないが、強さはかなり高い

風魔鉄の盾
系統 風魔鉄の盾系

強さ	強化限界	印数	共鳴	出現場所	買値	売値
16	10	3	あり	店 ○ タ × 他 ○	8500	2975

効果 風魔鉄という特殊な金属から作られた盾。特殊能力はないものの強さは非常に高い

松明

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
松明	100	35	○	○	×	夜に装備するとシレンを中心に3×3マスを明かりで照らせる
良い松明	200	70	○	○	○	夜に装備するとシレンを中心に5×5マスを明かりで照らせる
すごい松明	400	140	○	○	×	夜に装備すると下画面に表示されるすべての視界を明かりで照らせる

腕輪

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
遠投の腕輪	2000	700	○	○	○	飛び道具や投げた道具が障害物を貫通してどこまでも飛んでいく
回復の腕輪	5000	1750	○	○	○	移動や足踏みで回復できるHPが増えるが、満腹度が減りやすくなる
混乱よけの腕輪	3000	1050	○	○	○	混乱状態にならなくなる
呪いよけの腕輪	3000	1050	○	×	○	持ち物が道具封印や呪いの状態にならなくなる
睡眠よけの腕輪	3000	1050	○	○	○	睡眠状態にならなくなる
毒消しの腕輪	3000	1050	○	○	○	毒矢のワナや毒草などを受けても、ちからが下がらなくなる
保持の腕輪	3000	1050	○	○	○	シレンのレベルや最大HP、ちからの最大値が下がらなくなる
ちからの腕輪	2000	700	○	○	○	シレンのちからの現在値と最大値がそれぞれ3ずつ上がる
水グモの腕輪	5000	1750	○	○	×	シレンが水地形に入れるようになる
裏道の腕輪	5000	1750	×	○	×	崩れやすい壁に近づくと、自動的に壁が壊れる
透視の腕輪	30000	10500	○	×	×	フロア内のモンスターや道具の位置がわかる
しあわせの腕輪	10000	3500	○	○	○	シレンが1回行動するたびに1ずつ経験値を獲得できるようになる
気配察知の腕輪	5000	1750	○	×	○	フロア内にいるモンスターの位置がわかる
道具感知の腕輪	5000	1750	○	×	○	フロア内にある道具の位置がわかる

草

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
雑草	10	3	×	×	○	特別な効果はない、ただの雑草。飲むと満腹度を5回復できる
薬草	50	17	○	○	○	HPが25回復する。HPが満タンの状態で飲むと最大HPが1上がる
弟切草	100	35	○	○	○	HPが100回復する。HPが満タンの状態で飲むと最大HPが2上がる
いやし草	200	70	○	○	○	HPが200回復する。HPが満タンの状態で飲むと最大HPが3上がる
命の草	500	175	○	○	○	最大HPが4上がる
胃拡張の種	300	105	○	○	○	満腹度の最大値が10上がる
胃縮小の種	300	105	×	×	○	満腹度の最大値が10下がる

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
しあわせ草	2000	700	○	×	×	レベルが1上がる
天使の種	5000	1750	×	×	○	レベルが3上がる
毒消し草	100	35	○	○	○	毒を受けて減ったちからの値を最大値まで回復できる
ちからの草	500	175	○	○	○	ちからが1回復。HPが満タンの状態で飲むとちからの最大値が1上がる
すばやさ草	300	105	○	○	○	一定ターン、倍速状態になる
混乱草	300	105	×	×	○	一定ターン、混乱状態になる
睡眠草	500	175	×	×	○	一定ターン、睡眠状態になる
物忘れの草	2000	700	×	×	○	識別した道具の名前を忘れてしまう。シレン以外は無気力状態に
高飛び草	100	35	×	○	○	同じフロア内の別の部屋にワープできる
めぐすり草	300	105	○	○	○	一定ターン、よく見え状態になる
ドラゴン草	500	175	○	○	○	前方無制限に炎を吐き、炎に当たった生物にダメージを与えられる
パワーアップ草	300	105	○	○	×	一定ターン、攻撃力アップ状態になる
無敵草	2000	700	○	×	○	一定ターン、無敵状態になる
復活の草	1000	350	○	○	○	壺に入れずに持っていると、倒れてもその場で復活できる
成長の種	300	105	○	○	○	一定ターン、成長状態になる
目つぶし草	300	105	○	×	×	一定ターン、目つぶし状態になる
やりなおし草	1500	525	○	○	○	倒れても村に戻るかその場で復活できる。壺の中でも効果を発揮

巻物

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
あかりの巻物	100	35	○	○	○	現在のフロアの構造や道具、モンスターの位置などがマップに映る
おはらいの巻物	500	175	○	○	○	選択した1個の道具の道具封印や呪い状態を解除できる
識別の巻物	300	105	○	○	○	選択した1個の道具を識別できる
天の恵みの巻物	500	175	○	○	○	選択した1個の武器の強化値を1上げられる。たまに3上昇
地の恵みの巻物	500	175	○	○	○	選択した1個の盾の強化値を1上げられる。たまに3上昇
メッキの巻物	500	175	○	○	○	選択した1個の武器か盾に<サビよけ>の印を刻める
混乱の巻物	1000	350	○	○	○	シレンと同じ部屋にいる全モンスターを混乱状態にできる
バクスイの巻物	1000	350	○	○	○	シレンと同じ部屋にいる全モンスターをバクスイ状態にできる
真空斬りの巻物	1000	350	○	○	○	シレンと同じ部屋にいる全モンスターにダメージを与えられる
ゾワゾワの巻物	800	280	○	○	○	シレンの周囲1マスにいるモンスターをゾワゾワ状態にできる
ワナ消しの巻物	800	280	×	○	○	シレンがいまいるフロアのすべてのワナを消滅させる
困った時の巻物	1000	350	○	○	○	シレンのHPが全快し、困った状況をひとつ何とかしてくれる
壺増大の巻物	500	175	○	×	○	選択した壺1個の容量を1増やす。ただし容量の上限は5
与薬の巻物	800	280	○	○	○	シレンと仲間のマイナスとなる状態変化を解除できる
聖域の巻物	3000	1050	○	○	○	シレンの足元に置くとモンスターからの通常攻撃を受けなくなる

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
脱出の巻物	100	35	〇	〇	〇	ダンジョン内から道具やギタンを持ったままボロンガ村に戻れる
白紙の巻物	5000	1750	〇	〇	〇	いままで使ったことのある巻物の名前を書くと、その巻物に変化する
ぬれた巻物	10	3	×	×	〇	水にぬれて使えない巻物だが、次のフロアに進めばもとに戻ることがある
水がれの巻物	800	280	〇	〇	〇	フロア内にある水地形をすべて普通の床にできる
いかすしの巻物	200	70	×	×	〇	食べると満腹度が40回復するが、全快した状態だと何も起こらない
ねだやしの巻物	10000	3500	〇	×	×	モンスターに投げ当てると、その種族が出現しなくなる
ひきよせの巻物	800	280	×	×	〇	仲間がいる場合は仲間を、いなければ道具かモンスターを引き寄せる
オーラ消しの巻物	1000	350	〇	〇	〇	フロア内にいるモンスターのオーラ状態を解除できる
タグの巻物	500	175	×	×	〇	選択した武器か盾1個にタグをつけられる
紹介状	10	3	〇	〇	〇	壺に入れずに持っていると、まれに見かける高級店に入ることが可能
技回復の巻物	1000	350	〇	〇	×	シレンの技の使用回数を完全に回復できる

壺

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
保存の壺	600	210	〇	〇	〇	道具を入れられる。割らずに中身を取り出すことができるのが特徴
合成の壺	6000	2100	〇	〇	〇	中に入れた道具を合成できる
識別の壺	600	210	〇	×	〇	中に入れた道具を識別できる
おはらいの壺	1600	560	〇	〇	〇	中に入れた道具の道具封印、呪い状態を解除できる
祝福の壺	1600	560	〇	×	〇	中に入れた道具を祝福状態にできる
蔵の壺	2500	875	〇	〇	〇	中に入れた道具を村の蔵に転送できる
換金の壺	1000	350	×	〇	×	中に入れた道具を売値分のギタンに換えられる
変化の壺	1000	350	〇	〇	〇	中に入れた道具を、まったく別の道具に変化させられる
やりすごしの壺	600	210	×	〇	×	シレンが入ったり、仲間やモンスターに投げるとやりすごし状態となる
四二鉢	600	210	×	×	〇	投げて生物や壁に当たると爆発が起き、中身が消滅する
背中の壺	3800	1330	〇	〇	〇	押すとシレンのHPとちからが全快し、一部の状態変化を解除できる
トドの壺	3800	1330	×	〇	〇	押すとぬすっトドが前方10マスまで飛び出して床の道具を拾ってくる
魔物の壺	3800	1330	×	×	〇	押すと周囲にモンスターが出現。投げ割ると混乱状態のモンスターが出現
水がめ	1000	350	〇	〇	×	水地形の前で水を汲める。汲んだ水はワナやモンスターにかけて使う
油壺	1000	350	〇	×	×	中の油を正面にまくことができる。油は火に触れると炎上する
チョコの壺	1000	350	〇	×	〇	バナナを入れると、そのバナナがチョコバナナになる
呼び出しの壺	3800	1330	〇	×	〇	押すと、親しい人物を呼び出すことができる

杖

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
痛み分けの杖	1500	525	○	○	○	魔法弾の当たった生物を痛み分け状態にできる
一時しのぎの杖	1500	525	○	○	○	魔法弾の当たった生物を階段にワープさせ、かなしばり状態にできる
かなしばりの杖	1500	525	○	○	○	魔法弾の当たった生物をかなしばり状態にできる
場所がえの杖	1000	350	○	○	○	魔法弾の当たった生物とシレンの場所を入れ替えられる
吹き飛ばしの杖	1000	350	○	○	○	魔法弾の当たった生物を最大10マス先まで吹き飛ばせる
封印の杖	2000	700	○	○	○	魔法弾の当たった生物を封印状態にできる
身代わりの杖	2000	700	○	○	×	魔法弾の当たった生物を身代わり状態にできる
転ばぬ先の杖	1500	525	○	×	○	壺に入れずに持っていると、転び石のワナを踏んでも転ばなくなる
トンネルの杖	3000	1050	×	○	○	魔法弾の当たった壁を最大10マス先まで掘ることができる
飛びつきの杖	1000	350	×	○	○	魔法弾の当たった壁や生物の前までシレンが一気に移動できる
鈍足の杖	1000	350	○	○	×	魔法弾の当たった生物の行動速度を1段階下げられる
幸せの杖	4000	1400	×	×	○	魔法弾の当たった生物のレベルを1上げられる
ワナ消しの杖	1500	525	○	○	×	魔法弾が通った床にあるワナをすべて消せる
魔道の杖	1000	350	○	○	○	魔法弾が当たった生物にワープ、混乱、睡眠、鈍足のどれかの効果を与える
雷光の杖	1000	350	○	○	○	魔法弾の当たった生物に25のダメージを与える
土塊の杖	3000	1050	○	×	○	シレンの目の前の床に、直接攻撃で壊せる壁を出現させることができる

札

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
睡眠の札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物を睡眠状態にできる
封印の札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物を封印状態にできる
混乱の札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物を混乱状態にできる
空振りの札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物を空振り状態にできる
ゾワゾワの札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物をゾワゾワ状態にできる
影縫いの札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物を影縫い状態にできる
鈍足の札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物の行動速度を1段階下げる
狂戦士の札	500	175	○	○	○	札の当たった生物とその周囲の生物を狂戦士状態にできる
イカリの札	500	175	×	×	○	札の当たった生物とその周囲の生物をイカリ状態にできる

食べ物

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
青いバナナ	50	17	○	○	○	満腹度が50回復し、満腹度が満タンの状態だと最大値が3上がる
黄色いバナナ	100	35	○	○	○	満腹度が80回復し、満腹度が満タンの状態だと最大値が4上がる
完熟バナナ	200	70	○	×	○	満腹度が120回復し、満腹度が満タンの状態だと最大値が5上がる
くさったバナナ	30	10	×	×	○	満腹度が30回復する代わりに5ダメージ受け、悪い状態変化が起こる
焼きバナナ	150	52	○	×	○	満腹度が60、HPが40回復し、満腹度が満タンだと最大値が3上がる
チョコバナナ	300	105	×	×	○	満腹度が80回復し特殊効果が発生。満腹度が満タンだと最大値も2上がる
バナナの皮	15	5	×	×	○	床に置いておくと、上に乗ったモンスターをスリップ状態にできる
ダイエットバナナ	500	175	×	×	○	満腹度が完全に回復するが、満腹度の最大値が5下がる
おにぎり	500	175	×	×	○	満腹度が50回復し、満腹度が満タンの状態だと最大値が3上がる

矢

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
木の矢	10	3	○	○	○	10マス先までにいる生物1体にダメージを与えられる
鉄の矢	30	10	○	×	×	10マス先までにいる生物1体に木の矢より大きなダメージを与えられる
銀の矢	50	17	○	×	×	シレン前方の直線上にいるすべての生物にダメージを与えられる
吹き飛ばしの矢	70	24	×	○	○	10マス先までの生物1体にダメージを与え、たまに10マス吹き飛ばせる

石

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
石	20	7	○	○	×	3マス先までにいる生物1体にダメージを与えられる
デブータの石	40	14	○	○	○	前方3マスまでの扇状の範囲内にいる生物1体にダメージを与えられる
爆弾石	80	28	○	×	×	3マス前方に飛び、落ちた場所から十文字に炎が広がる

その他

道具名	買値	売値	出現場所			効果
			店	ダ	他	
ギタン	−	−	×	○	×	袋のまま生物に投げ当てると金額の10分の1のダメージを与えられる

不思議のダンジョン
風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ
オフィシャルガイドブック

2010年3月9日　初版発行

STAFF

構成・執筆	有限会社スタジオエム 柴原みちる 木野友一 石黒健太 宮本麻里奈
本文デザイン	有限会社キューファクトリー
装丁・デザイン監修	岩永尚史（ファミ通書籍編集部）
編集	成田　圭（ファミ通書籍編集部）
編集協力	伊藤良介（ファミ通書籍編集部）
校正	青木隆二
制作協力	株式会社チュンソフト
発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	青山　良
副編集長	澄田雅範
業務部	三浦真木
印刷	大日本印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

●本書は、著作権法上の保護を受けています。（株）エンターブレインの明示の許諾なく、本書の全部又は一部を複製、出版、上映、レンタル、販売、頒布、展示、公衆送信（自動公衆送信可能化を含みます）等することは、法律により禁じられています。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）エンターブレインのプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00〜17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

©2010 CHUNSOFT
©SUGIYAMA KOBO
©2010 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-726358-1
Printed in JAPAN

©2010 CHUNSOFT ©SUGIYAMA KOBO

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

428 ー封鎖された渋谷でー オフィシャルガイドブック	2205円
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 6 Pride of J パーフェクトガイド	1995円
New スーパーマリオブラザーズ Wii パーフェクトガイド	840円
New スーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
PS3版 テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド	1995円
SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ ファイナルコンプリートガイド	1890円
SDガンダム ジージェネレーション・ポータブル コンプリートガイド	1890円
アークライズ ファンタジア 公式コンプリートガイド	1995円
アイドルマスター ディアリースターズ デリシャスアルバム	1785円
アトリエシリーズ オフィシャルクロニクル	3500円
アマガミ オフィシャルコンプリートガイド	1995円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	1050円
ガンダム無双2 パーフェクトガイド	1890円
スーパーロボット大戦NEO パーフェクトバイブル	1890円
スパロボ学園 パーフェクトバイブル	1995円
セブンスドラゴン コンプリートガイド	1890円
セブンスドラゴン 設定画集	2520円
テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド	2100円
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 2 ファンズバイブル	1890円
トゥハート2 PORTABLE オフィシャルガイドブック	1995円
バイオハザード4 解体真書 改訂版	1785円
バイオハザード5 解体真書	1785円
ファイナルファンタジー VII 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版	1313円
ファンタシースターポータブル パーフェクトバイブル	1890円
ブラッド オブ バハムート 公式パーフェクトガイド	1995円
ベヨネッタ クライマックスバイブル	1785円
ペルソナ 公式パーフェクトガイド	1575円
ペルソナ3 ポータブル 公式パーフェクトガイド	1785円
ペルソナ4 公式パーフェクトガイド	1785円
ペルソナ4 公式設定画集	1785円
ペルソナ倶楽部P4	1785円
ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団「ボクと秘密の地図」公式ガイドブック	1890円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式ワールド大百科	840円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑	924円
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック カントー攻略編&全国図鑑	998円
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー 公式完全ガイドブック ジョウト攻略編&ジョウト図鑑	788円
ポケットモンスター プラチナ 公式完全ガイドブック	1260円
マグナカルタ2 オフィシャルパーフェクトガイド	1890円
マクロスアルティメットフロンティア コンプリートガイド	1890円
マリオカートDS カンペキ爆走ガイドブック	1050円
モンスターハンター 3(トライ) 公式ガイドブック	1890円
モンスターハンター G 公式ガイドブック Wii対応版	1680円
モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック	2205円
ユグドラ・ユニゾン ー聖剣武勇伝ー 公式ガイドブック	1995円
ルナ 〜ハーモニー オブ シルバースター〜 公式ガイドブック	1995円
王様物語 公式ガイドブック	1995円
街へいこうよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	998円
侍道3 公式ガイドブック 極めの書	1680円
女神異聞録デビルサバイバー 公式パーフェクトガイド	1890円
女神異聞録デビルサバイバー 公式マテリアルコレクション	2205円
真・女神転生 STRANGE JOURNEY 公式パーフェクトガイド	1785円
戦場のヴァルキュリア コンプリートガイド	1680円
白騎士物語 ー古の鼓動ー 公式ガイドブック	1890円
無限航路 パーフェクトガイドブック	1680円
龍が如く3 完全攻略極ノ書	1785円

※ 記載いたしました価格は本体価格に消費税 5%が含まれております。

ISBN978-4-04-726358-1
C0076 ¥1100E

9784047263581

1920076011009

発行：エンターブレイン
定価 本体1100円 +税

©2010 CHUNSOFT ©SUGIYAMA KOBO

ファミ通

不思議のダンジョン

風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ オフィシャルガイドブック

enter brain

ファミ通

不思議のダンジョン

風来のシレン4

神の眼と悪魔のヘソ

オフィシャルガイドブック

eb!
enter
brain